

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLADASAR
SISTEM *MEYNEKE* MENGGUNAKAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK
BIDANG KEAHLIAN TATA BUSANA DI SMK N 1 DLINGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Eka Puji Lestari
10513241026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA DASAR
SISTEM MEYNEKE MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
BIDANG KEAHLIAN TATA BUSANA DI SMK N 1 DLINGO**


Disusun Oleh :

Eka Puji Lestari
10513241026


Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juni 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana


Dr. Widihasyuti
NIP.19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Dr. Widjainingsih
NIP. 19510702 197803 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Eka Puji Lestari
NIM	: 10513241026
Program Studi	: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS	: Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem <i>Meyneke</i> Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> Untuk Bidang Keahlian Tata Busana Di Smk N 1 Dlingo

Menyatakan bahwa skripsi saya ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2017

Yang menyatakan,

Eka Puji Lestari

NIM. 10513241026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA DASAR
SISTEM MEYNEKE MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK
BIDANG KEAHLIAN TATA BUSANA DI SMK N 1 DLINGO**

Disusun Oleh :

Eka Puji Lestari
10513241026

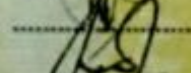
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada
tanggal Juni 2017.

TIM PENGUJI

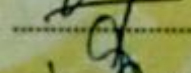
Nama/ Jabatan

Tanda Tangan

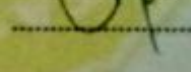
Dr. Widjningsih
Ketua Penguji/Pembimbing



Dr. Widiastuti
Sekretaris



Sugiyem, M.Pd
Penguji

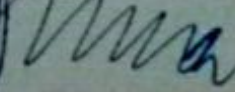


Yogyakarta, 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 0014

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari satu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(QS. 94: 6-7).

“Di awal belum tentu menang, di akhir bukan berarti kalah”

(Eka Puji Lestari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia Nya, ku persembahkan skripsi ini teruntuk :

- Ayahanda dan Ibunda

Terimakasih ayah, atas peluh keringat yang tak terhitung untuk menggambarkan kerja kerasmu. Juga ibu, yang telah menorehkan kasih dan sayangnya dengan penuh ketulusan yang tak kenal lelah dan tanpa batas watu.

- Mbok dan Nenek tercinta

Untuk mbok dan nenekku, semoga kesehatan selalu menyertaimu, kebahagiaan iman selalu memelukmu, semoga selalu dikelilingi oleh orang yang menyangimu tanpa batas

- Keluarga dan Sahabat tersayang

Terimakasih untuk semangat, dukungan, serta doa kalian semua

- Almamater PTBB FT UNY

Terimakasih telah memberikan tempat dan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu

- Keluarga besar UKMF KPALH Carabiner

Terimakasih untuk organisasi rasa kekeluargaanya

- Teman-Teman Pendidikan Teknik Busana 2010

Terimakasih untuk kebersamaan dan kerjasamanya selama masa perkuliahan

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA
DASAR SISTEM MEYNEKEMENGGUNAKANMACROMEDIA
FLASHUNTUK BIDANG KEAHLIAN TATA BUSANA DI SMK N 1
DLINGO**

**Oleh :
Eka Puji Lestari
NIM.10513241026**

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam pada penelitian ini adalah model pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Prosedur pengembangan terdiri dari lima tahapan, yaitu : (1) analisis kebutuhan produk, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba skala kecil dan revisi, (5) uji coba skala besar dan produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Dlingo dengan subyek penelitian berjumlah 24 siswa pada kelas Busana. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Uji validitas menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan dari ahli (*Judgement Expert*) rumus perhitungannya menggunakan *Antar Rater* dan reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah : (1) produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menghasilkan produk berbentuk CD interaktif yang berisi program media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dengan materi pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke*, (2) media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* berbasis *macromedia flash* dinyatakan layak berdasarkan hasil pendapat siswa dengan presentase 67,5% pada uji coba skala kecil dan 66,67% pada uji coba skala besar. Dari hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* dapat digunakan untuk media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* di SMK N 1 Dlingo.

Kata kunci : *pengembangan media, meyneke, macromedia flash*

**DEVELOPING MEDIA FOR THE LEARNING OF MAKING BASIC
PATTERNS WITH THE MEYNEKE SYSTEM USING MACROMEDIA
FLASH FOR THE FASHION DESIGN EXPERTISE AT SMK N 1 DLINGO**

**By :
Eka Puji Lestari
NIM.10513241026**

ABSTRACT

The study aimed to: (1) develop media for the learning of making basic patterns with the meyneke system using Macromedia Flash, and (2) investigating the appropriateness of the media for the learning of making basic pattern with the meyneke system using Macromedia Flash.

This was a research and development (R&D) study. The development model in the study was Borg and Gall's development model modified by a team at Center for Innovation and Policy Studies. The development procedure consisted of five stages, i.e.: (1) product need analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) small-scale tryout and revision, and (5) large-scale tryout and final product. The study was conducted at SMK N 1 Dlingo involving the research subjects who were 24 students of the Fashion Design class. The data were collected through interviews, observations, and questionnaires. The validity was assessed in terms of the content validity using expert judgment and the reliability by Cronbach's Alpha. The data analysis technique was the descriptive analysis technique.

The results of the study were as follows. (1) the learning media product developed according to Borg and Gall simplified by a team at Center for Innovation and Policy Studies was an interactive CD containing a learning media program using Macromedia Flash for the learning topic of making basic patterns using the meyneke system. (2) the media for the learning of making basic patterns using meyneke system based on Macromedia Flash was appropriate based on the student's responses with a percentage of 67,5% in the small-scale tryout and 66,67% in the large-scale tryout. Based on the result of the study, the media for the learning of making basic patterns with the meyneke system using Macromedia Flash can be used as media for the learning of making basic patterns with the meyneke system at SMK N 1 Dlingo.

Key Word : development media, meyneke, macromedia flash

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS). Penulis menyadari bahwa dalam peulisan Tugas Akhir Skripsi ini telah banyak mendapat pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Widjiningsih, selaku dosen pembimbing TAS yang telah memberikan arahan, bimbingan, semangat dan saran kepada penulis selama penyusunan TAS ini.
2. Ibu Sugiyem, M.Pd selaku validator Instrumen TAS dan Dosen Penguji saat ujian yang memberikan saran, koreksi dan perbaikan terhadap TAS ini.
3. Ibu Dr. Widiastuti selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Sekretaris Penguji saat ujian yang telah memberikan koreksi dan perbaikan terhadap TAS ini.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana beserta seluruh dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses pelaksanaan penyusunan TAS ini.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Suyut, M.Pd, selaku kepala SMK N 1 Dlingo yang telah memberi ijin untuk observasi dan penelitian

7. Ibu Siti Sholikhah, S.Pd yang memberikan saran, koreksi dan perbaikan terhadap instrumen TAS ini.
8. Guru dan staff di SMK N 1 Dlingo yang telah memberikan bantuan selama proses observasi hingga penelitian dan pengambilan data TAS ini.
9. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana atas pemberian motivasi dan kerjasamanya.
10. Siswa-siswi kelas X Busana SMK N 1 Dlingo tahun ajaran 2016/2017 yang telah bersedia bekerjasama dalam pelaksanaan observasi dan penelitian.
11. Semua pihak terkait yang telah membantu dalam penyelesaian TAS ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga laporan TAS ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 2017
Penulis

Eka Puji Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTARTABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. <i>Macromedia Flash</i>	17
3. Pola Dasar	27
4. Pola Dasar Badan Sistem <i>Meyneke</i>	44
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	49
C. Kerangka Pikir	53

D. Pertanyaan Penelitian	55
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Jenis Penelitian	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Subyek Penelitian	58
D. Prosedur Pengembangan	58
1. Analisis Produk	59
2. Pengembangan Produk Awal	66
3. Validasi Ahli Dan Revisi	68
4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil Dan Revisi	69
5. Uji Coba Lapangan Skala Besar	73
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	76
1. Teknik Pengumpulan Data	76
2. Instrumen Pengumpulan Data	78
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	83
1. Validitas Instrumen	83
2. Reliabilitas Instrumen	84
G. Teknik Analisis Data	85
1. Teknik Analisis Data Hasil Validasi Ahli	85
2. Teknik Analisis Data Hasil Pendapat Siswa	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	121
A. Simpulan	121
B. Implikasi	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
<u>LAMPIRAN</u>	126

AFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal <i>Macromedia Flash</i>	20
Gambar 2. Jendela Kerja <i>Macromedia Flash</i>	21
Gambar 3. Tampilan <i>Menu Bar</i>	21
Gambar 4. Tampilan <i>Toolbar</i>	22
Gambar 5. Tampilan <i>Timeline</i>	23
Gambar 6. Tampilan <i>Stage</i>	23
Gambar 7. Tampilan <i>Property</i>	24
Gambar 8. Tampilan <i>Action Script</i>	24
Gambar 9. Tampilan <i>Frame</i>	25
Gambar 10. Tampilan <i>Scene</i>	25
Gambar 11. Tampilan <i>Layer</i>	26
Gambar 12. Tampilan <i>Keyframe</i>	26
Gambar 13. Pensil Hitam	30
Gambar 14. Pensil Merah Biru	31
Gambar 15. Bolpoint	31
Gambar 16. Penghapus	32
Gambar 17. Skala	33
Gambar 18. Penggaris Lurus	34
Gambar 19. Penggaris Lengkung	34
Gambar 20. Buku Kostum	35
Gambar 21. Kertas Dorslagh	36
Gambar 22. Kertas Payung	36
Gambar 23. Lingkaran Leher	38
Gambar 24. Panjang Bahu	38
Gambar 25. Lebar Muka	39
Gambar 26. Panjang Muka.....	39
Gambar 27. Lebar Dada	40
Gambar 28. Tinggi Dada.....	40
Gambar 29. Lingkaran Badan	41
Gambar 30. Lebar Punggung.....	41

Gambar 31. Panjang Punggung	42
Gambar 32. Lingkar Pinggang	42
Gambar 33. Panjang Sisi	43
Gambar 34. Ukuran Kontrol/ Ukuran Uji	43
Gambar 35. Pola Dasar Badan Atas Wanita Sistem Meyneke.....	45
Gambar 36. Alur Kerangka Pikiran	55
Gambar 37. Penerapan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flas</i>	59
Gambar 38. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Macam- Macam Tanda Pola	44
Tabel 2. Kajian Penelitian Yang Relevan	52
Tabel 3. Teknik Pengumpulan Data	78
Tabel 4. Kriteria Penilaian Ahli.....	79
Tabel 5. Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	79
Tabel 6 Kisi- Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	80
Tabel 7. Pengkatagorian dan Pembobotan Skor dengan Skala Likert	82
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Pendapat Siswa Terhadap Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan Sistem <i>Meyneke</i> Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	82
Tabel 9. Kriteria Penilaian Lembar Observasi	83
Tabel 10. Interpretasi Nilai r	85
Tabel 11. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi	86
Tabel 12. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Pendapat Siswa.	87
Tabel 13. Saran oleh Ahli Materi	95
Tabel 14. Kriteria Hasil Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	96
Tabel 15. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	96
Tabel 16. Saran oleh Ahli Media	97
Tabel 17. Kriteria Hasil Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	98
Tabel 18. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media	98
Tabel 19. Hasil Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Pada Uji Coba Skala Kecil.....	101
Tabel 20. Hasil Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Pada Uji Coba Skala Besar	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Dan Observasi.....	128
Lampiran 2. Perangkat Penelitian.....	131
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	140
Lampiran 4. Validitas Dan Reliabilitas	152
Lampiran 5. Hasil Penelitian	182
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian.....	187
Lampiran 7. Flowchart Dan Storyboard	191
Lampiran 8. Dokumentasi	210

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat berakibat pada penemuan – penemuan baru dalam bidang pendidikan. Penemuan – penemuan baru tersebut mendorong berbagai usaha pembaharuan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan misalnya dalam bidang kurikulum, metodologi pengajaran, peralatan dan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan sejumlah faktor yaitu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, siswa dan guru yang terlibat, materi pembelajaran yang disampaikan, media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, metode pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif serta penilaian yang berfungsi untuk menentukan seberapa jauh ketercapaian tujuan pembelajaran.

Suatu proses belajar mengajar memiliki unsur unsur yang penting dalam pelaksanaannya, yaitu metodemengajar dan media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011: 15). Banyak manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, misalnya seperti membangkitkan semangat dan motivasi dari siswa, membangkitkan minat dan ketertarikan dari siswa, serta membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah pembinaan *life skill* yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan diri dengan sikap profesional, produktif, dan kreatif. Keberadaan SMK sangat penting bagi masyarakat, hal ini

dikarenakan bagi mereka yang setelah lulus tidak dapat melanjutkan ke Perguruan Tinggi dapat langsung terjun ke dunia kerja sesuai dengan keahlian nya.

Salah satu jurusan di SMK adalah Program Keahlian Tata Busana dengan berbagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sebagai seorang yang menekuni bidang tata busana yaitu keahlian dalam membuat pola. Kompetensi membuat pola harus dikuasai siswa sebelum siswa menjahit busana. Ada dua teknik pembuatan pola yang diajarkan di SMK, yaitu teknik membuat pola secara *draping* dan teknik membuat pola secara konstruksi. Pada pembuatan pola dasar dengan teknik konstruksi terdiri dari berbagai macam sistem pembuatan pola yang dipakai, salah satunya adalah pembuatan pola menggunakan sistem *meysenke*.

Menurut guru yang mengampu mata pelajaran Pembuatan Pola di SMK N 1 Dlingo, pembuatan pola dasar pada kompetensi dasar pola masih rendah. Hasil pembuatan pola pada materi pembuatan pola dasar dari 25 siswa, diketahui masih ada yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebesar 30% dan yang telah mencapai KKM sebesar 70%. Menurut guru meskipun ada siswa yang telah mencapai nilai KKM nilai tersebut belum bisa dikatakan optimal karena nilai masih berada pada batas tertinggi KKM yaitu dengan batas nilai KKM 75, sehingga guru perlu mencari cara yang efektif untuk meningkatkan hasil kompetensi siswa.

Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa : (1) siswa lebih banyak menunjukan sikap pasif dalam mengikuti pembelajaran (2) kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran karena kurang

optimalnya dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran (3) hasil rata-rata siswa pada mata pelajaran pembuatan pola masih rendah.

Berdasarkan observasi ketika proses pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran dengan tipe *peer teaching* (tutor sebaya), yaitu pembelajaran yang terpusat pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dari siswa lain yang memiliki status umur, kematangan diri yang tidak jauh berbeda dari dirinya sendiri, sehingga anak tidak merasa begitu terpaksa untuk menerima ide-ide dan sikap dari “gurunya” yang tidak lain adalah teman sebayanya itu sendiri. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dimana dalam kelompok tersebut ada satu siswa yang dijadikan sebagai ketua kelompok. Saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tutor sebaya ini guru hanya akan menjelaskan kepada ketua kelompok tersebut dan ketua kelompok tersebut yang berkewajiban untuk menjelaskan kepada teman yang lain pada kelompoknya. Namun menurut guru pengampu mata pelajaran pola, model pembelajaran ini kurang efektif diterapkan kepada siswa-siswanya, sebab apa yang disampaikan oleh guru kepada ketua kelompok tersebut tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa lainnya dalam kelompok-kelompok tersebut. Siswa yang bertindak sebagai ketua kelompok tidak dapat menyampaikan apa yang ia peroleh dari guru. Materi pelajaran yang ketua kelompok jelaskan kepada temannya dalam kelompok tersebut sudah mengalami perubahan makna sesuai dengan bahasa yang mereka anggap lebih sederhana, ketua kelompok menyederhanakan apa yang telah mereka

tangkap dengan bahasa mereka sendiri dan sering kali menghilangkan point penting yang seharusnya tersampaikan.

Kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Dlingo adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), dimana salah satu ciri-cirinya yaitu sekolah harus tanggap terhadap perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Namun pada realita di lapangannya, di SMK N 1 Dlingo ini khususnya dalam mata pelajaran Pembuatan Pola penggunaan IPTEK dalam hal penggunaan media pembelajaran masih sangatlah minim, bahkan dikatakan tidak ada. Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran pembuatan pola kurang optimal, yaitu penggunaan media papan tulis yang kurang efektif dan efisien sebagai media penyampaian materi kepada siswa. Siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, banyak yang malas serta terlihat jenuh dalam menerima materi dan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Peneliti menganggap ini suatu permasalahan yang perlu diadakan perbaikan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, mengapa hasil pembuatan pola dasar badan masih rendah. Pada proses pembelajaran peneliti melihat guru belum menggunakan media pembelajaran yang atraktif, hal ini mungkin mengakibatkan siswa kurang termotivasi sehingga keaktifan siswa kurang maksimal pada saat mengikuti pelajaran di kelas, banyak yang masih terlihat malas-malasan serta jenuh, bosan dan kurang bersemangat. Penggunaan media selain dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk menyimak dan mendengarkan isi materi yang akan disampaikan oleh guru. Untuk semakin meningkatkan ketertarikan siswa pada

mata pelajaran pembuatan pola dasar badan khususnya system *meyleneke* ini, peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada proses pembelajaran.

Alasan menggunakan *Macromedia Flash* selain sebagai media pembelajaran, media berbasis *Macromedia Flash* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru tidak perlu lagi menggambar lagi di papan tulis atau *white board*. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Macromedia Flash* ini siswa menjadi lebih termotivasi untuk mendengarkan, memahami materi pelajaran dan lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga guru dapat mengkondisikan keadaan siswa dalam kelas, yaitu memfokuskan perhatian siswa pada materi yang disampaikan, dan diharapkan materi yang diajarkan dapat tersimpan dan membekas dalam memori siswa kelas X di SMK N 1 Dlingo.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa mudah menerima atau menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pengaplikasiannya, misalnya seperti ceramah dan papan tulis. Proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, dimana guru yang lebih dominan berbicara sedangkan siswa hanya mendengar dan memperhatikan, akan membuat siswa merasa jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sebab dalam hal ini aspek indera yang bekerja dalam diri siswa hanyalah indera pendengaran. Penggunaan papan tulis dalam proses pembelajaran dirasa kurang efektif dan efisien menurut peneliti, sebab jika ada siswa yang merasa kurang jelas pada materi yang sebelumnya telah dituliskan dan dijelaskan

di papan tulis, guru harus menjelaskan dan menuliskan kembali di papan tulis, hal ini tentu saja akan menghabiskan waktu lagi untuk menulisnya kembali. Oleh sebab itu perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, misalnya seperti adanya media pembelajaran *Macromedia Flash* yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa tidak akan merasa jenuh lagi dan juga akan membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* akan membuat siswa lebih jelas dan paham untuk mempelajari pembuatan pola dasar dengan sistem *meyneke*. Media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* merupakan media pembelajaran berupa presentasi berisi materi materi yang menampilkan langkah – langkah , gambar, teks, animasi dan audio sehingga materi yang sulit dapat diuraikan secara sistematis dan menarik. Tersedianya sarana LCD proyektor untuk proses kegiatan belajar mengajar di SMK N 1 Dlingo dan belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada materi pembuatan pola dasar menggunakan sistem *meyneke* menjadi faktor yang mendukung peneliti melakukan penelitian di sekolah ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka penting untuk mengadakan penelitian dan pengembangan (R&D). Peneliti ingin mengembangkan media pembelajarn membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* yang digunakan untuk SMK N 1 Dlingo. Penelitian skripsi ini berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* Menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo”

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa merasa kesulitan dalam langkah-langkah proses pembuatan pola dasar badan, khususnya pola badan sistem *meyneke*.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada kompetensi Busan, khususnya pada kompetensi dasar membuat pola.
3. Keterbatasan penyampaiaan materi pembelajaran menggunakan papan tulis dan ceramah membuat siswa bersikap pasif saat proses pembelajaran.
4. SMK N 1 Dlingo sudah dilengkapi dengan *LCD* proyektor namun penggunaannya masih sangat terbatas, khususnya penggunaannya pada kompetensi busana, hal ini disebabkan karena sulitnya memperoleh media pembelajaran berbentuk audio visual.
5. Proses pembelajaran yang cukup lama yaitu 4 x 45 menit, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif membuat siswa jenuh dan tidak jarang banyak yang mengantuk.
6. Kurangnya kemampuan guru bidang busana dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat ditayangkan menggunakan *LCD* proyektor.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menyederhanakan dan membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih terfokus, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, banyak masalah yang terkait dengan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah tentang keterbatasan tersedianya media pembelajaran. Supaya pembahasan dalam penelitian lebih fokus dan lebih sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo berdasarkan pendapat siswa ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo berdasarkan pendapat siswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* sehingga dapat mempermudah siswa dalam menyerap serta memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash*
- 2) Dapat menambah pengalaman saat proses penelitian yang berinteraksi langsung dengan siswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian

b. Bagi Program Studi dan Perguruan Tinggi

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian setelah penelitian ini
- 2) Penelitian ini merupakan salah satu perwujudan dari Tri Darma Perguruan Tinggi khususnya di bidang pendidikan yang hasilnya dapat digunakan

perguruan tinggi sebagai sumbangan kepada masyarakat, dalam hal ini adalah masyarakat di satuan pendidikan SMK

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan pengadaan media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash*
- 2) Sebagai acuan dan referensi kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran yang lain
- 3) Sebagai media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yang layak digunakan untuk proses pembelajaran
- 4) Menjadi pembangkit motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- 5) Sebagai media pembelajaran yang lebih jelas dan mudah dipahami siswa

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajarannya interaktif menggunakan *macomedia flash*. Media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini menampilkan aspek media audio visual gerak yang menampilkan gambar, teks, animasi, dan audio yang dibuat dengan program *Macromedia Flash* yang berisi materi pembelajaran tentang pembuatan pola khususnya pola dasar sistem *meyneke*. Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* ini meliputi pengertian pola dasar, macam-macam teknik dan sistem membuat pola, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola, macam-macam ukuran yang diperlukan untuk membuat

pola, langkah mengambil ukuran badan, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola, pengertian pola dasar sistem *meyneke*, langkah membuat pola dasar badan atas menggunakan sistem *meyneke*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Indriana Dina (2011 : 5), media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik atau siswa (SudarwanDanim, 1995 : 7).

Gerlach & Kely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2011:3)

Menurut Arief S. Sadiman (2003 :6), mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehinggadapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Gerlach &Kely (1971) dalam Azhar Arsyad (2011 :3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 1989:12)

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi secara efektif dan efisien oleh pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Oemar Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pada saat itu.

Menurut Azhar Arsyad (2011 : 15), "...fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2003:16), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut ini :

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan berkala)

- 2) mengatasi keterbatasan ruang , waktu dan daya indera, seperti misalnya:
- 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- 4) dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus di atasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

Adapun manfaat media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie &Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011 : 16) adalah sebagai berikut: “1) fungsi atensi 2) fungsi afektif 3) fungsi kognitif dan 4) fungsi kompensatoris”

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1992:2) dalam Azhar Arsyad (2011:24-25) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan berkala)
- 2) mempermudah pembelajaran
- 3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 4) membangkitkan motivasi dan semangat siswa
- 5) membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa-siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:29) “...media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”. Pengelompokan media menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (2003:23), “.. 7 macam pengelompokan media yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar”.

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2011:41) jenis media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Kelompok media sederhana, diantaranya: gambar, sketsa, diagram, bagan (*chart*), grafik, poster, peta, globe, papan tulis, papan flanel, papan buletin, *flip chart*, akuarium, bangun ruang, diorama, herbarium.
- 2) Kelompok media berbasis teknologi, diantaranya: media audio, media proyeksi, film dan video, komputer, dan multimedia.

Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Azhar Arsyad (2011:36), media pembelajaran diklasifikasikan dalam lima kelompok yaitu :

- 1) Media berbasis media manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembar lepas)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktiv video, *hypertext*)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas tentang jenis-jenis media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari : media cetak, media audio-visual, media berbasis komputer, gambar, papan tulis, *flip chart*, papan flanel, media yang diproyeksikan, video.

d. Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman (2003:82) ada faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan jenis media pembelajaran, yaitu: tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011:75-76), dalam memilih media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran
- 6) Mutu teknis

Menurut Gafur dalam Suwardi (2007 : 81), dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Tidak ada suatu media yang paling baik untuk semua tujuan pembelajaran
- 2) Dalam menggunakan media harus konsisten dengan tujuan pembelajaran
- 3) Media yang digunakan hendaknya telah dikenal oleh siswa
- 4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan sifat pelajaran
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar siswa
- 6) Pemilihan media dilakukan secara obyektif, bukan subyektif guru
- 7) Kondisi lingkungan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan media

Dari beberapa penjabaran diatas, dapat didimpulkan beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Jenis rangsangan yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya)
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Kondisi atau keadaan lingkungan pembelajaran
- 5) Guru terampil menggunakannya

2. *Macromedia Flash*

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Macromedia flash merupakan sebuah tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game, dan dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web. Ada bebrbagai macam versi program *macromedia flash* yang dapat digunakan, seperti *Macromedia flash* 2004, *Macromedia flash* MX 2004 profesional, *Macromedia flash* professional 8, dan lain-lain. Sedangkan menurut Dhani Yudhiantoro (2006:2) *macromedia flash* merupakan sebuah program yang ditujukan kepada desainer ataupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi

untuk tujuan bisnis, maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif

Menurut Pramono (2006:2), *flash* menghasilkan file dengan ekstensi *.fla* setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web. Format disimpan dalam format *.swf* agar dapat dibuka tanpa menginstal, cukup menggunakan *flash player* yang dipesang pada browser berbasis *windows*.

Program *Macromedia flash* cukup fleksibel dan lebih unggul dibandingkan program animasi lainnya, sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk membuat animasi. *Macromedia flash* sering digunakan oleh para animator untuk pembuatan animasi interaktif dan noninteraktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, game, portofolio sebuah perusahaan, dan beberapa media animasi lainnya.

Program ini juga dirancang untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash

Program animasi akan lebih maksimal penggunaannya apabila ditunjang dengan beberapa program grafis sebagai pemaksimal kinerja *Macromedia Flash*. Kreativitas, selera, dan cita rasa animator sangat berperan besar dalam pembuatan media media berbasis *Macromedia Flash*.

Menurut Sucipta (2009:63), ada beberapa keuntungan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*, yaitu antara lain :

- 1) Ukuran file yang cukup kecil sehingga pendistribusian media belajar lebih mudah
- 2) Mempunyai kemudahan dalam mengimport file dalam bentuk banyak pilihan sehingga lebih hidup
- 3) File disimpan dalam bentuk exe tanpa harus menginstal flash, sehingga akan berjalan otomatis setelah dimasukkan ke dalam *CD RAM* di komputer
- 4) Gambar tidak akan mudah pecah ketika di zoom
- 5) *Font* tidak akan berubah meski tidak memiliki jenis *font* yang ditampilkan media pada komputer yang digunakan
- 6) Dapat membuat tombol interaktif

Sedangkan keunggulan dari pemogram/*software Macromedia Flash* menurut

Aaron Jibril (2011:3-4) adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan action script
- 2) Dapat membuat obyek 3 dimensi
- 3) Beberapa tool grafis yang terdapat pada software grafis Macromedia Flash diadaptasi dan dimaksimalkan di software Macromedia Flash
- 4) Tampilan interface yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna
- 5) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 6) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan software lain, seperti .swf, .htm, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya

Kekurangan :

- 1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak
- 3) Membutuhkan ketelitian yang lebih banyak dalam proses pembuatannya
- 4) Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan

Untuk meminimalisir kekurangan penggunaan *Macromedia Flash* maka para pendidik harus belajar membuat media sendiri atau berkelompok agar tidak menyita banyak waktu.

Berdasarkan penjelasan tentang *macromedia flash* diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai animasi, *game*, mendesain web maupun presentasi yang menarik karena memiliki berbagai kemampuan mengolah teks, warna, suara, dan gambar yang dapat diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas penggunaanya. Selain itu *Macromedia Flash* memiliki berbagai kelebihan yaitu hasil akhir memiliki ukuran yang kecil, dapat mengimpor hamper semua gambar dan file audio sehingga lebih hidup, gambar tidak akan pecah apabila di zoom, hasil akhir dapat didimpan dalam berbagai macam bentuk file.

c. Cara Membuka Program *Macromedia Flash*

Untuk membuka program *Macromedia Flash* dapat dilakukan dengan cara berikut ini :

- 1) Pilih Start > Program > *Macromedia Flash* atau pilih ikon *Macromedia Flash* pada layar monitor. Beberapa saat kemudian akan muncul tampilan jendela dialog seperti dibawah ini :

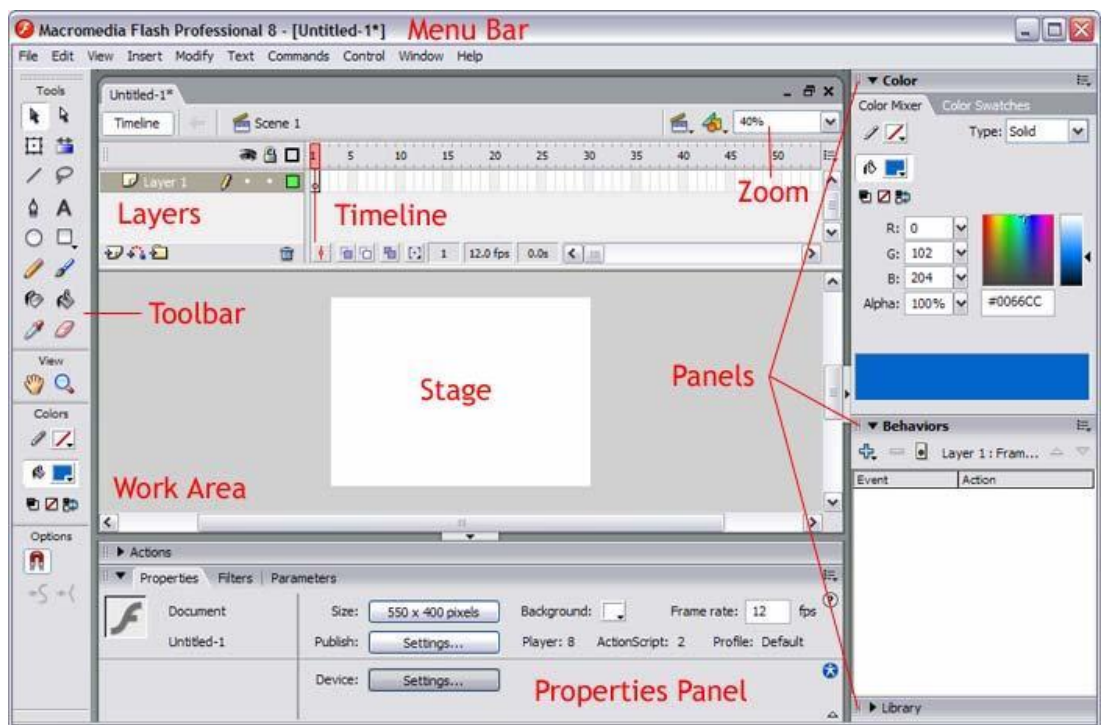


Gambar 1. Tampilan Awal *Macromedia Flash*

2) Pilih *Create New>Flash Document* untuk memulai membuat file baru

d. Mengetahui Jendela Kerja *Macromedia Flash*

Berikut ini merupakan tampilan standar jendela kerja *Macromedia Flash* :

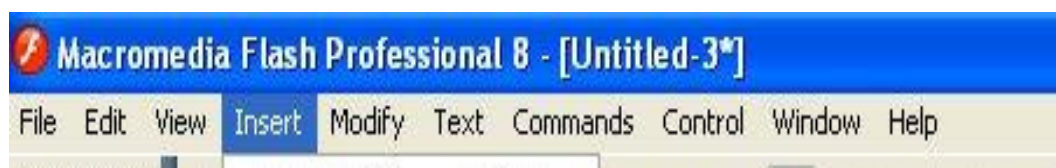


Gambar 2. Jendela Kerja *Macromedia Flash*

Secara garis besar jendela kerja *Macromedia Flash* terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu :

1) *Menu Bar*

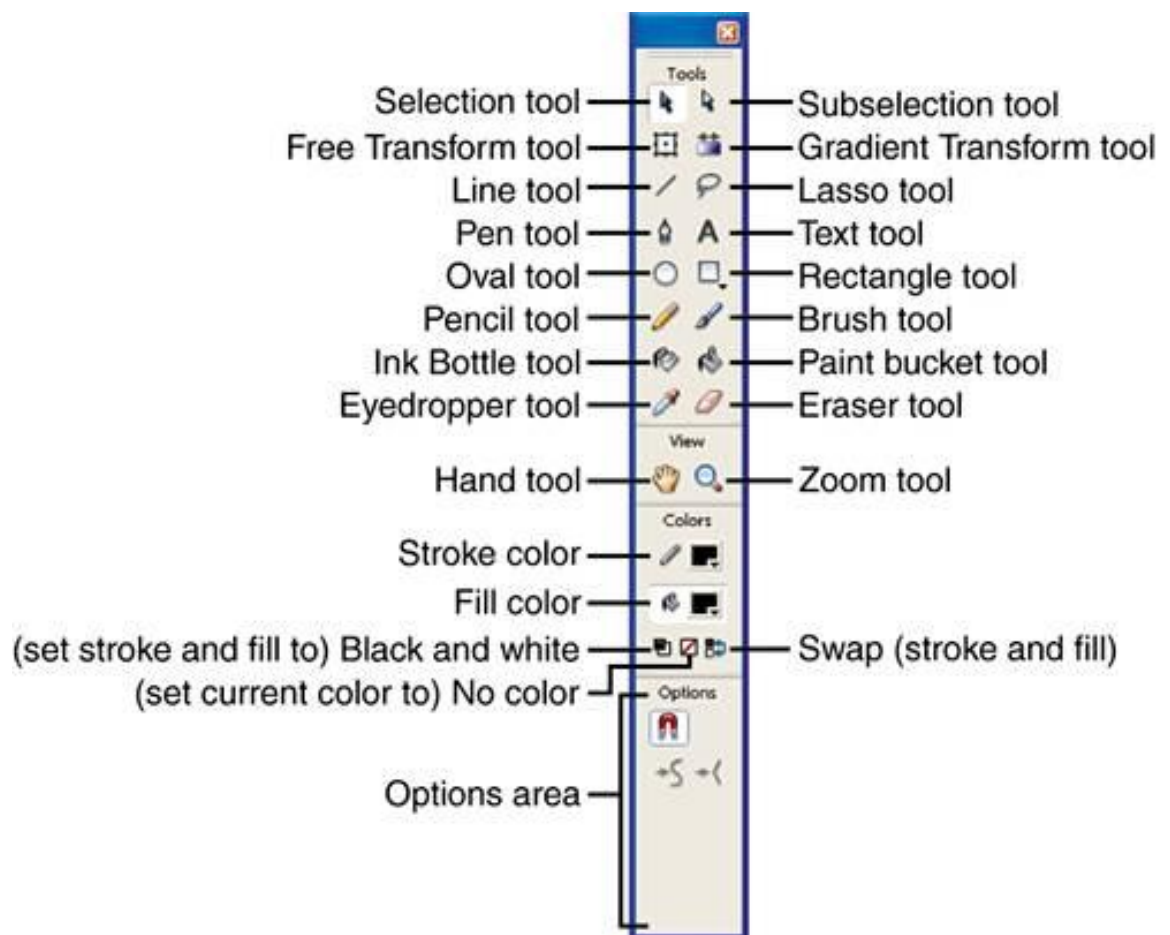
Menu bar berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Macromedia Flash*.



Gambar 3. Tampilan Menu Bar *Macromedia Flash*

2) *Toolbar*

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam *tool*. *Tool-tool* tersebut terdiri dari *Tools*, *View*, *Colours*, dan *Option*



Gambar 4. Tampilan *ToolBar Macromedia Flash*

3) *Timeline*

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa *layer*. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang

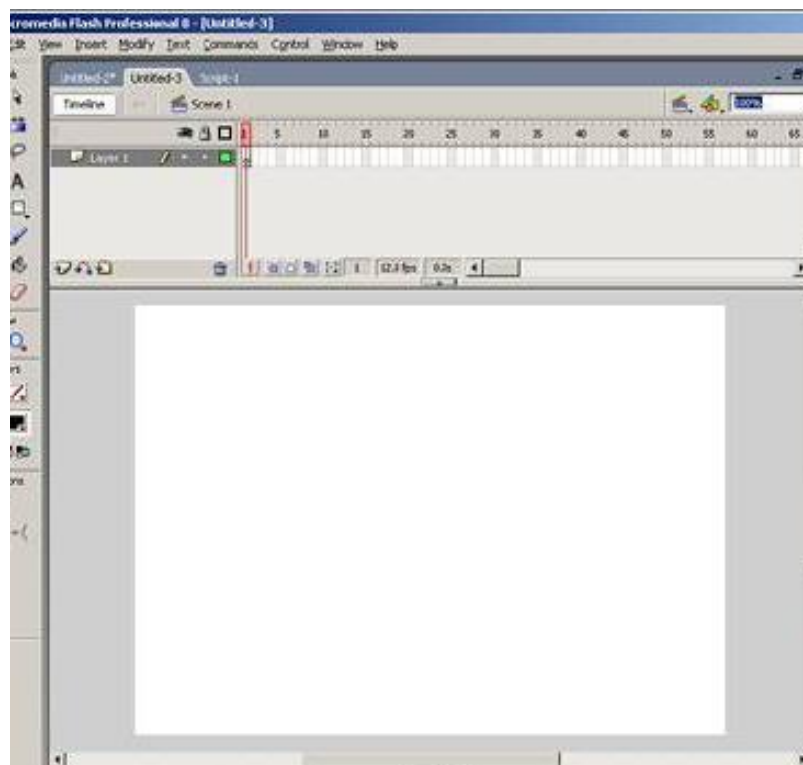
digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang *frame* dalam *layer*, maka semakin lama animasi akan berjalan.



Gambar 5. Tampilan *Timeline Macromedia Flash*

4) *Stage*

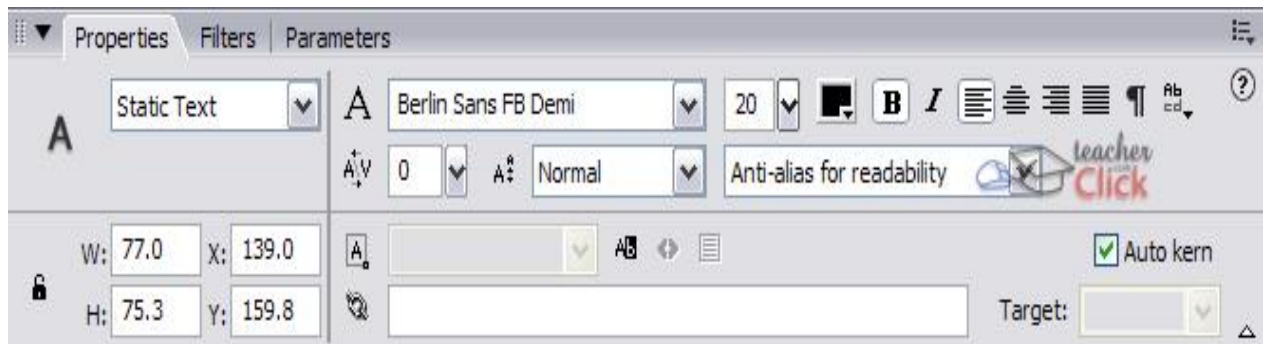
Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna, dan lain-lain.



Gambar 6. Tampilan *Stage Macromedia Flash*

5) *Properties*

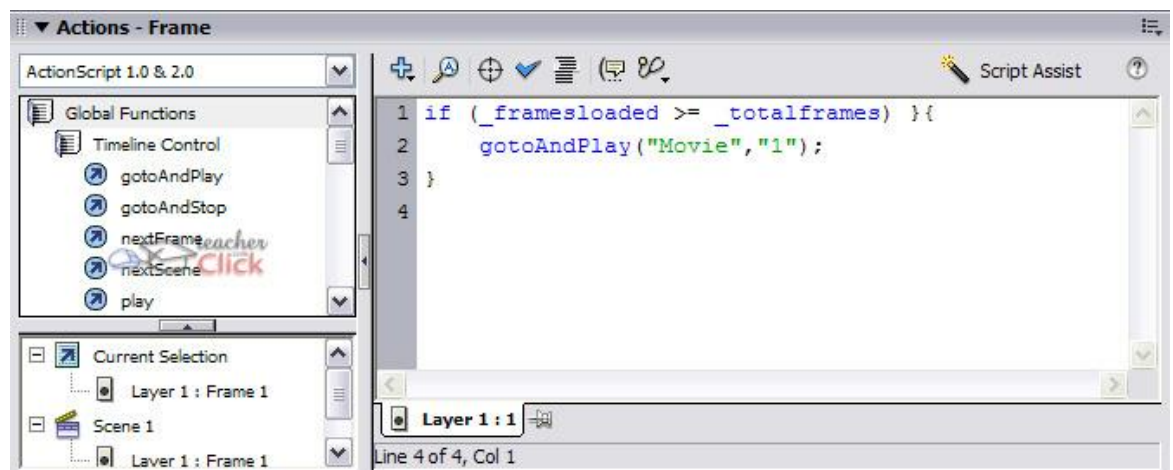
Properties adalah bagian yang berisi perintah-perintah *property* suatu pekerjaan



Gambar 7. Tampilan *PropertiesMacromedia Flash*

6) *Action Script*

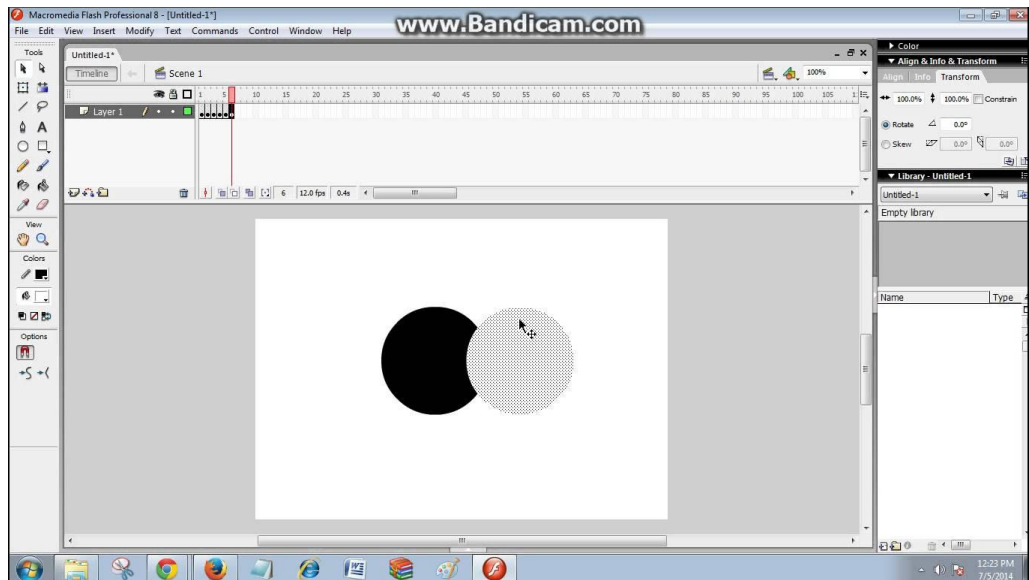
Actionscript adalah perintah yang diletakan pada suatu frame atau obyek yang berfungsi menjalankan suatu perintah atau aksi tertentu dengan menggunakan *script*.



Gambar 8. Tampilan *Action ScriptMacromedia Flash*

7) *Frame*

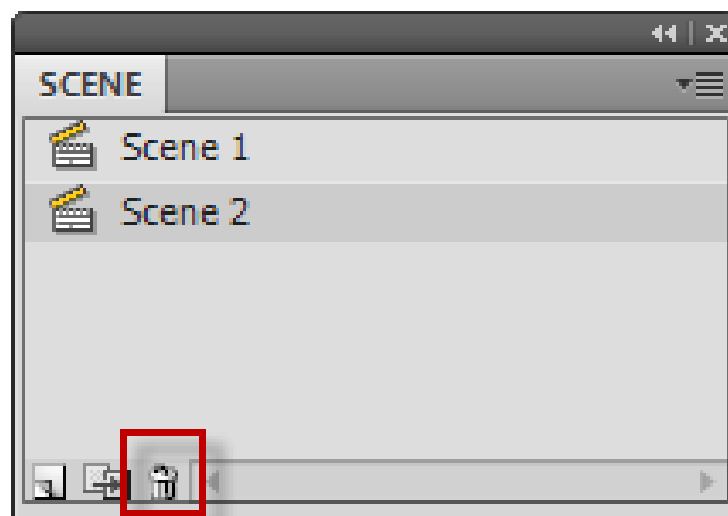
Frame adalah bagian dari layar yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.



Gambar 9. Tampilan *Frame* Macromedia Flash

8) *Scene*

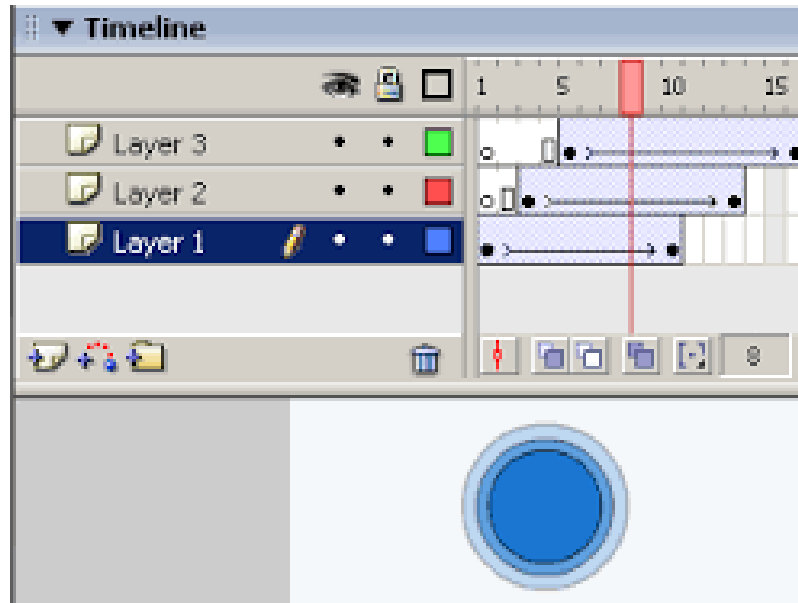
Scene adalah layar yang digunakan untuk menyusun obyek-obyek baik tulisan maupun gambar



Gambar 10. Tampilan *Scene* Macromedia Flash

9) *Layer*

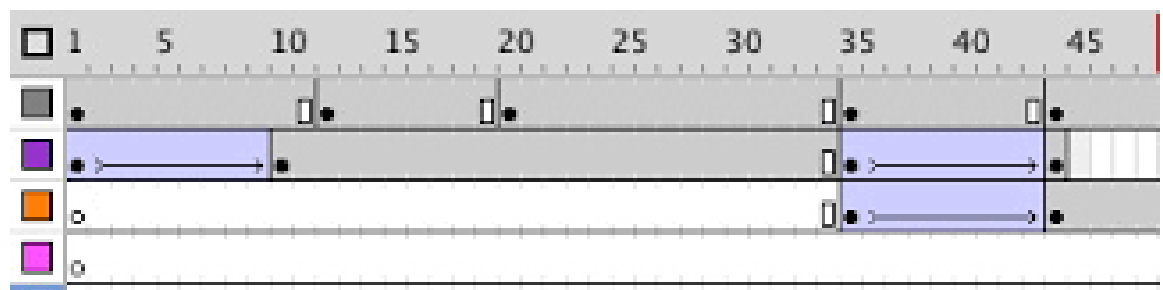
Layer adalah sebuah tempat dengan fasilitas keterangan nama yang dapat diisi dengan obyek yang dapat dianimasikan dan dikombinasikan dengan layer lain yang juga berisi obyek animasi.



Gambar 11. Tampilan *Layer Macromedia Flash*

10) *Keyframe*

Keyframe adalah suatu keterangan tanda yang berfungsi sebagai penanda, acuan atau batasan akan suatu gerakan animasi



Gambar 12. Tampilan *Keyframe Macromedia Flash*

3. Pola Dasar

a. Pengertian Pola Dasar

Menurut Porrie Muliawan (1990:2), Patern atau pola, dalam bidang jahit-menjahit dimaksudkan suatu potongan kain atau potongan kertas,, yang dipakai sebagai contoh membuat baju, ketika bahan digunting. Potongan kain atau kertas tersebut mengikuti ukuran bentuk badan tertentu

Menurut Djati Pratiwi (2001:3), pola dasar adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli atau pola yang belum diubah yang terdiri dari pola badan bagian atas, dari bahu sampai pinggang yang biasa disebut dengan pola dasar muka dan belakang, badan bagian bawah, pinggang, lengan bagian atas atau bahu terendah sampai siku atau pergelangan, adapun pola badan atas yang menjadi satu dengan pola badan bawah yang biasa disebut dengan pola dasar gaun atau bebe.

Sedangkan menurut Tamimi (1982:133) mengemukakan pola merupakan ciplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, ciplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Menurut Widjiningsih dkk (1994:3), pola dasar dibagi menjadi dua bagian yaitu pola draping adalah pembuatan pola secara draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela atau bahan sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai tengah muka menuju sisi dengan bantuan jarum pentul, yang ke dua adalah pola dasar konstruksi adalah pola yang dibuat dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola merupakan suatu hasil dari pengukuran (ciplakan) badan yang terbuat dari kertas atau kain dalam membuat busana yang terdiri dari beberapa bagian seperti pola lengan, kerah, pola rok, pola celana, yang masing-masing pola tersebut dapat dirubah sesuai model yang dikehendaki. Pola dapat dibagi menjadi 2 yaitu pola konstruksi dan draping (menggunakan boneka/*dressform*). Sedangkan pola dasar badan sistem meyneke adalah pola badan yang dipisah dari pola badan bagian belakang, dengan kedudukan garis pada bahu ini lebih tinggi dari bagian belakang sehingga bahu bagian muka tertarik kebelakang dan hasilnya kedudukan garis bahu miring ke belakang.

b. Macam-Macam Teknik dan Sistem Pembuatan Pola Dasar

Menurut Djati Pratiwi (2001:4), pola dasar dapat dibedakan menjadi beberapa macam berdasarkan teknik pembuatan, bagian-bagian, metode, maupun jenisnya berikut ini akan dijelaskan:

- 1) Berdasarkan teknik pembuatan, dapat dibagi menjadi dua macam yaitu pola dasar yang dibuat dengan konstruksi padat atau kubus yang dibentuk di atas badan si pemakai atau tiruannya yang disebut *dressform* dan *pas pop*, cara membuat pola dengan teknik ini disebut *drapping* atau memulir dan pola dasar yang dibuat dengan konstruksi bidang atau *flat patter* yang merupakan pengembangan dari pola yang dibuat dengan konstruksi padat atau kubus.
- 2) Berdasarkan bagiannya, yaitu pola dasar badan atas dimulai dari bahu atau leher sampai batas pinggang, pola dasar badan bawah, mulai dari pinggang ke bawah sampai lutut atau sampai mata kaki dan pola lengan, dimulai dari

lengan atas atau bahu terendah sampai siku, pergelangan tangan atau sampai batas panjang lengan yang diinginkan

- 3) Berdasarkan metodenya, antara lain *JHC Meyneke*, metode *Danckaets*, metode *Wielsma* atau *Charmant*, metode *Coupe*, metode *Dressmaking*, metode *Soen*, metode Ho Twan Nio, metode Njoo Hong Hwie, metode A.C.T Nu haff, metode Muhawa, dan metode Edi Budiharjo. Metode-metode tersebut mempunyai ciri, kelebihan, dan kekurangan masing-masing sehingga untuk mendapatkan metode pembuatan pola yang cocok dengan bentuk badan memerlukan percobaan beberapa kali.
- 4) Berdasarkan penggunaannya, dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu pola dewasa adalah pola dasar yang dibuat untuk ukuran orang dewasa baik wanita maupun pria, dan pola dasar anak adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan anak.

c. Peralatan dan Bahan yang Digunakan untuk Membuat Pola

Ada beberapa hal yang harus diketahui sebelum membuat pola dasar badan wanita sistem meyneke diantaranya yaitu:

1) Alat yang digunakan dalam Pembuatan Pola Dasar

Alat untuk menggambar pola adalah penggaris lurus, penggaris siku-siku, penggaris kerung leher, kerung lengan, panggul, kerung bawah rok dan yang lain serta alat tulis (Widjiningsih, 1994:4), sedangkan menurut Djati Pratiwi (2002:16), alat yang digunakan untuk menggambar pola yaitu pensil hitam, pensil merah, pensil biru, penghapus bolpoint, penggaris lurus, penggaris pola, pita ukur, buku pola, skala ukuran 1:2, 1:3, 1:4, 1:6, 1:8 bahan buku pola/kostum.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, alat yang digunakan untuk membuat pola dasar yaitu:

a) Pensil hitam



Gambar 13. Pensil hitam

Pensil digunakan untuk menggambar pola di buku pola atau di kertas pola. Pensil ini digunakan untuk menggambar garis-garis pola setelah polanya selesai dibuat.

b) Pensil merah dan biru



Gambar 14. Pensil merah biru

Pensil warna merah digunakan untuk garis pola bagian muka, sedangkan pensil berwarna biru digunakan untuk garis pola bagian belakang.

c) Bolpoint



Gambar 15. Bolpoin

Bolpoin digunakan untuk mempertajam garis bantu pada pola

d) Penghapus



Gambar 16. Penghapus

Penghapus perlu disediakan dalam membuat pola, penghapus digunakan untuk membersihkan goresan pola yang salah. Penghapus yang baik adalah penghapus yang berwarna hitam yang terbuat dari karet yang lemas, dengan menggunakan penghapus ini goresan-goresan yang salah akan menjadi bersih dan tidak meninggalkan bekas sampai mendapatkan hasil yang memuaskan.

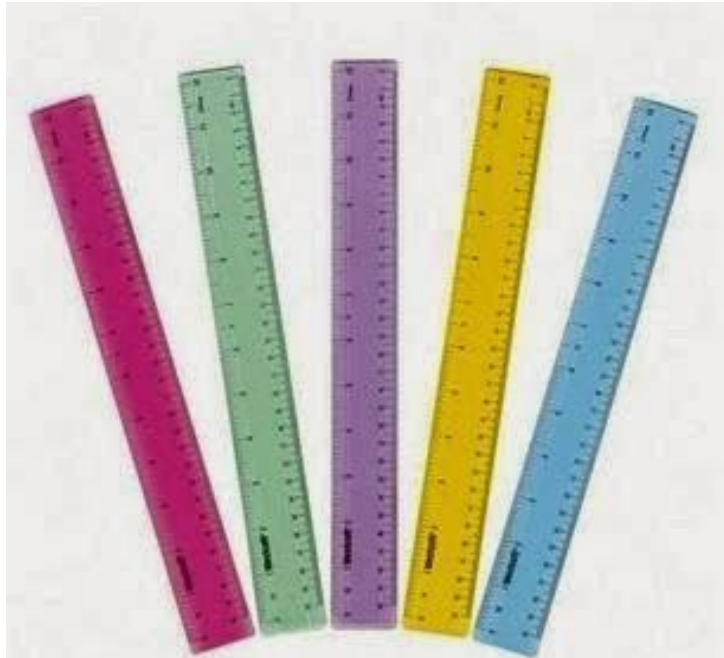
e) Skala



Gambar 17. Skala

Skala atau ukuran perbandingan adalah alat yang digunakan untuk menggambar pola di buku pola. Skala ada beberapa macam yakni ada yang menggunakan ukuran 1:2, 1:4, 1:6, dan 1:8. Skala yang baik yang terbuat dari kertas yang agak tebal seperti kertas karton dan berbentuk persegi panjang, dan letak garis ukur tepat pada tepi skala. Bagian pinggir skala sebaiknya jangan bertiras.

f) penggaris panjang/ penggaris lurus



Gambar 18. Penggaris lurus

Penggaris panjang/ penggaris lurus digunakan untuk membuat garis lurus, misalnya garis tengah muka, garis tengah belakang, garis sisi, garis bahu, garis pinggang dan garis kupnat.

g) Penggaris pola/penggaris lengkung



Gambar 19. Penggaris lengkung

Penggaris lengkung digunakan untuk membuat garis-garis yang lengkung seperti garis leher, garis kerung lengan, garis panggul dan lain-lain.

2) Bahan yang digunakan dalam Pembuatan Pola Dasar

a) Buku pola/ buku kostum



Gambar 20. Buku kostum

Buku pola merupakan tempat yang digunakan untuk membuat pola kecil dengan teknik konstruksi. Buku pola digunakan untuk menggambar pola dengan bantuan ukuran skala. Buku pola yang baik berukuran folio, kertasnya putih dan halamannya terdiri dari kertas bergaris dan kertas polos dengan letak halaman yang berselang-seling. Lembar bergaris digunakan untuk menulis ukuran dan keterangan pola ygn dibuat. Sedangkan lembar yang polos digunakan untuk menggambar pola degan ukurana skala.

b) Kertas *doorslagh* (kertas merah biru)



Gambar 21. Kertas *doorslagh* (kertas merah biru)

Kertas *dorslagh* digunakan untuk mengutip pola yang nantinya digunakan untuk mengubah pola sesuai dengan model. Kertas berwarna merah untuk pola bagian muka sedangkan kertas berwarna biru untuk pola bagian belakang.

c) Kertas payung



Gambar 22. Kertas payung

Kertas payung digunakan untuk membuat pola dalam skala besar, selain itu juga digunakan untuk membuat rancangan bahan pada pola dengan skala kecil.

d. Ukuran yang Digunakan untuk Membuat Pola

Ukuran merupakan hal terpenting dalam mewujudkan sebuah pola busana, dalam hal ini ukuran yang diperlukan adalah:

- 1) Lingkar Leher
- 2) Panjang Bahu
- 3) Lebar Muka
- 4) Panjang Muka
- 5) Lebar Dada
- 6) Tinggi Dada
- 7) Lingkar Badan
- 8) Lebar Punggung
- 9) Panjang Punggung
- 10) Lingkar Pinggang
- 11) Panjang Sisi
- 12) Ukuran Kontrol/uji

e. Cara Mengambil Ukuran Badan

Untuk membuat pola konstruksi dengan apapun sistem yang dipilih, memerlukan berbagai macam ukuran badan. Orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan pakaian yang pas di badan agar ukuran yang diambil akurat. Sebelum mulai mengukur, ikatkan *vetter ban* di sekeliling pinggang, badan, panggul untuk

dijadikan sebagai patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian tertentu, misalnya lingkar pinggang, panjang muka, lebar muka dan lain, lain.

1) Lingkar leher



Gambar 23. Lingkar leher
(belajabusana.com)

Diukur disekeliling batas leher dengan cara meletakkan jari telunjuk di lekuk leher

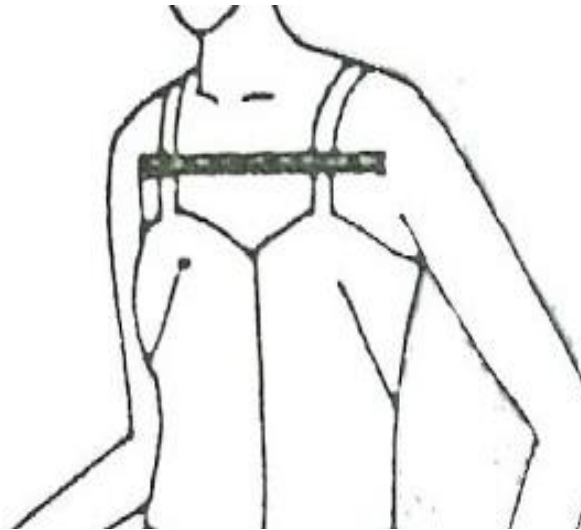
2) Panjang bahu



Gambar 24. Panjang bahu
(belajabusana.com)

Diukur dari batas leher sampai batas bahu terendah

3) Lebar muka



Gambar 25. Lebar muka
(belajabusana.com)

Diukur dari batas lekuk leher bagian muka turun ± 5 cm, mendatar dari batas ketiak kanan sampai batas ketiak kiri

4) Panjang muka



Gambar 26. Panjang muka
(belajabusana.com)

Diukur dari batas lekuk leher muka menurun sampai batas pinggang terkecil

5) Lebar dada



Gambar 27. Lebar dada
(belajabusana.com)

Diukur dari puncak payudara bagian kanan mendatar sampai puncak payudara bagian kiri

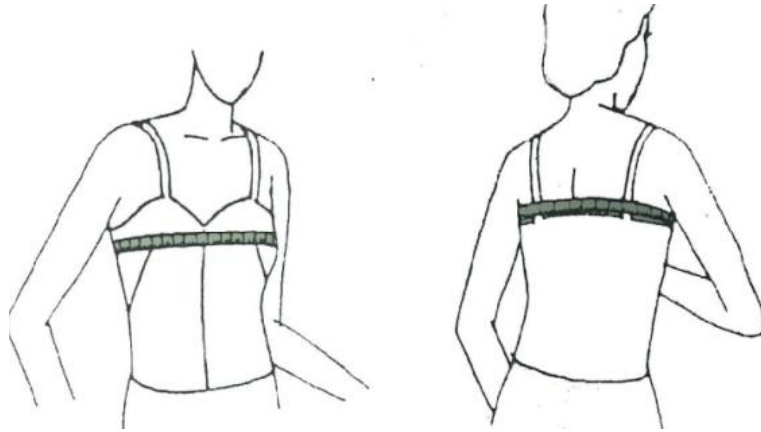
6) Tinggi dada



Gambar 28. Tinggi dada

Diukur dari puncak payudara sampai batas pinggang terkecil

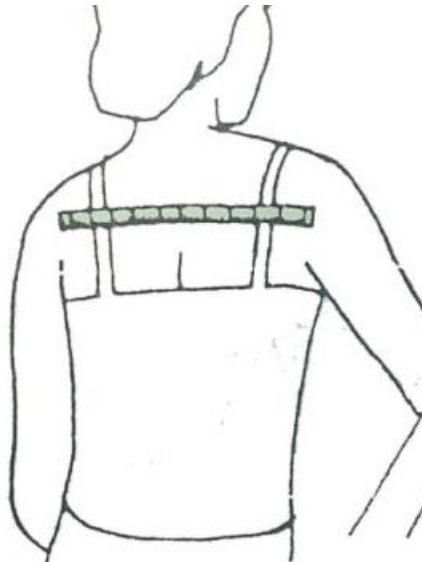
7) Lingkar badan



Gambar 29. Lingkar badan

Diukur disekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, melingkari tubuh. Tambahkan 4 cm atau diselakan 4 jari pada ukuran terdahulunya/ ukuran pasnya.

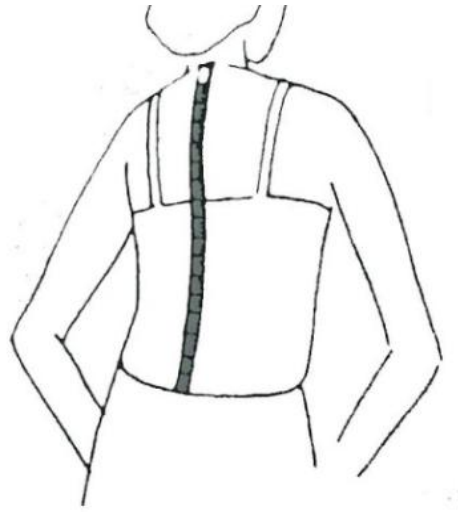
8) Lebar punggung



Gambar 30. Lebar punggung

Diukur dari batas tulang leher bagian belakang yang menonjol turun ± 8 , mendatar dari batas ketiak kanan sampai batas ketiak kiri

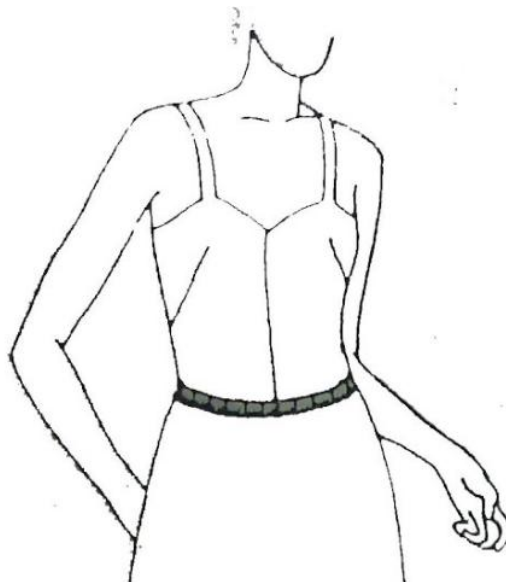
9) Panjang punggung



Gambar 31. Panjang punggung

Diukur dari tulang keher bagian belakang yang menonjol sampai batas pinggang terkecil

10) Lingkar pinggang



Gambar 32. Lingkar pinggang

Diukur disekeliling pinggang terkecil dengan ukuran pas, kemudian ditambahkan 1 cm atau diselakan 1 jari pada ukuran terdahulunya/ ukuran pasnya.

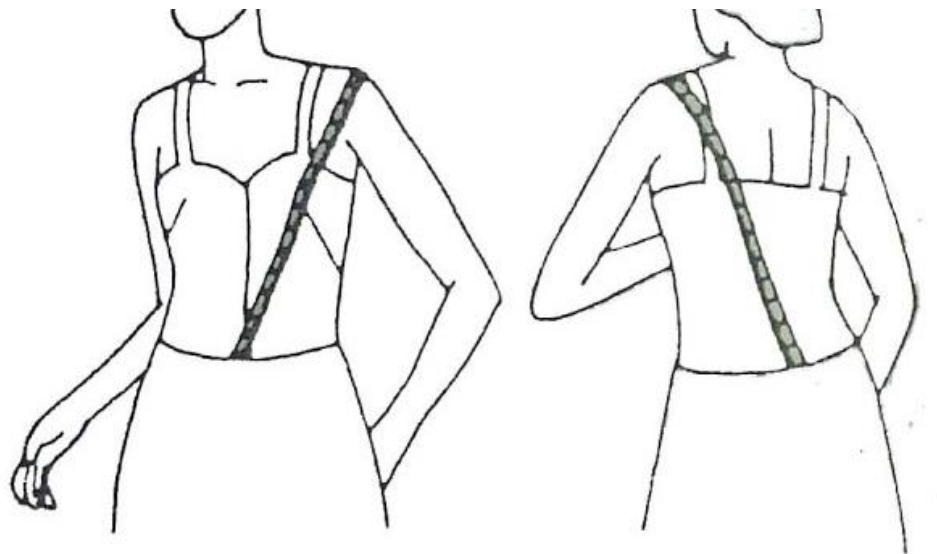
11) Panjang sisi



Gambar 33. Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak turun $\pm 2 - 3$ cm sampai batas pinggang terkecil

12) Ukuran uji/kontrol






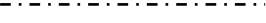

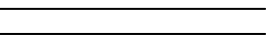




Gambar 34. Ukuran kontrol/ ukuran uji

Diukur dari pertengahan pinggang muka yang terkecil menyerong keatas melalui puncak payudara dan bahu terendah kemudian teruskan ke pertengahan pinggang terkecil bagian belakang.

f. Tanda-Tanda Pola

Tanda pola merupakan garis warna yang dapat menunjukkan keterangan gambar pola serta memiliki fungsi dan maksud tersendiri. Berikut ini macam-macam tanda pola:

Tabel 1. Macam-Macam Tanda Pola

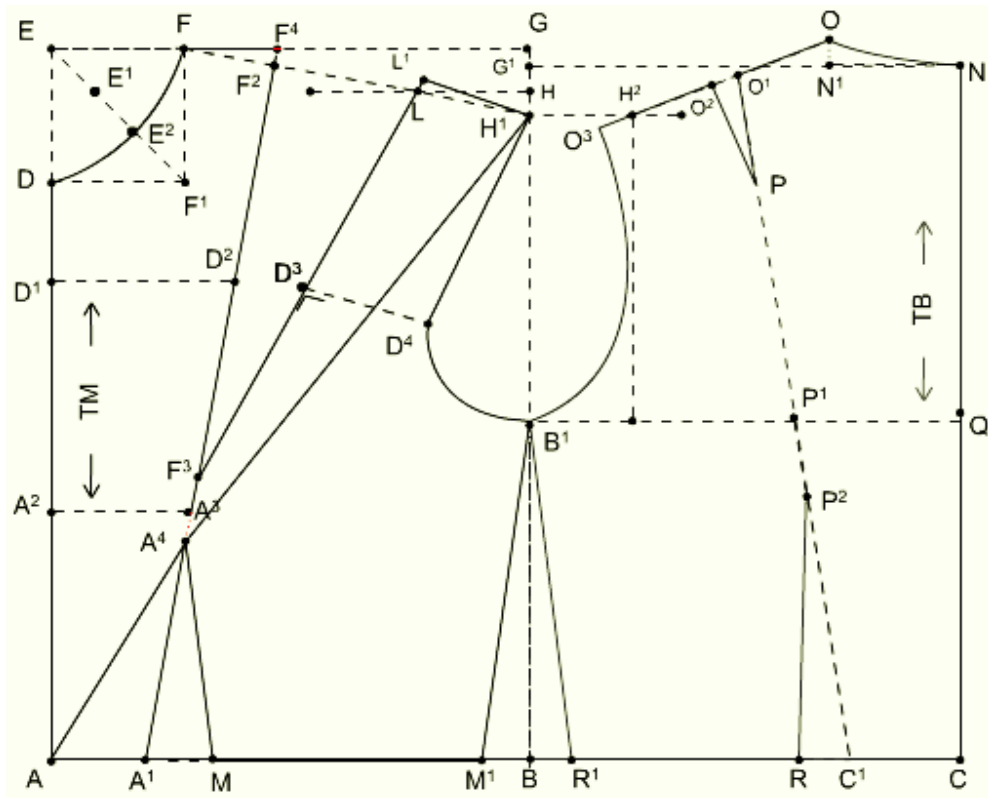
Tanda Pola	Keterangan	Fungsi Tanda Pola
	Titik-titik	Sebagai garis pertolongan
	Garis hitam tipis	Garis pola dasar asli
	Garis hitam tebal	Garis pola dasar yang telah di ubah
	Setrip titik setrip	Garis tanda lipatan, namun tidak untuk dirangkap menjadi satu
	Setrip-setrip	Garis tanda lipatan untuk dirangkap menjadi satu
	Garis kembar	Garis yang dibuat harus menggunakan garis siku
	Tanda siku	Tanda untuk menandai tegak berdirinya pola (arah serat kain)
	Arah panah	Tanda pola bagian belakang
	Garis biru	Tanda pola
	Garis merah	Bagian depan
TM/TB	Singkatan	Tengah muka/ tengah belakang

4. Pola Dasar Sistem *Meyneke*

a. Pengertian Pola Dasar Sistem *Meyneke*

Menurut Dra Porrie Muliawan (1997:104), pola dasar badan meyneke adalah pola badan yang dipisah dari pola badan bagian belakang, dengan kedudukan garis pada bahu ini lebih tinggi dari bagian belakang sehingga bahu bagian muka tertarik kebelakang dan hasilnya kedudukan garis bahu miring ke belakang. Pola

busana merupakan suatu potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat busana atau baju ketika bahan digunting



Gambar 35. Pola Dasar Badan Atas Wanita Sistem J.H.C.Meyneke

b. Langkah-Langkah Membuat Pola Dasar Sistem Meyneke

➤ **Keterangan Pola Bagian Depan:**

- A – B = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 2 cm
- A – D = panjang muka + 1 cm
- D – E = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $2\frac{1}{2}$ cm
- E – F = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1 cm
- Buatlah garis pertolongan mendatar dari titik D – F¹
- Buatlah garis pertolongan menurun dari F – F¹

- Hubungkan titik E - F¹
- Bagi garis E - F¹ menjadi 3 bagian yang sama besar (titik E¹ dan E²)
- Hubungkan titik D – F dengan garis lengkung melewati titik E²,
sehingga terbentuk garis leher bagian muka
- E – G = A – B = ¼ lingkaran badan + 2 cm
- G – H = turun 4 cm
- Buatlah garis pertolongan dari titik H ke kiri (dalam)
- F – L = panjang bahu (titik L menyinggung garis bantu pada titik H)
- F – F² = ½ lebar bahu – 1 cm
- Dari titik F² – F⁴ naik ½ cm
- Hubungkan F – F⁴
- Perpanjang garis F – L sampai terbentuk titik H¹
- A – A¹ = ½ jarak dada - 1½ cm
- A – A² = tinggi dada
- A² – A³ = ½ jarak dada
- A³ – A⁴ = turun 4 cm
- A¹ – M = lebar kupnat (3 cm)
- Hubungkan titik A⁴ – M
- Hubungkan titik A¹ – A⁴
- A – M¹ = ¼ lingkaran pinggang + 3 cm (kupnat) + 2cm
- Hubungkan B – G dengan garis bantu
- B – B¹ = panjang sisi

- Hubungkan $B^1 - M^1$
- $A^3 - F^3 = \text{naik } 2 \text{ cm}$
- Hubungkan $F^3 - F^4$
- Hubungkan $F - F^4$
- Hubungkan $F^3 - L^1$
- $F^3 - L^1$ sama panjang dengan $F^3 - F^4$
- Hubungkan $F^3 - L^1$
- $D - D^1 = \text{turun } 5 \text{ cm}$
- Tarik garis lurus dari $D^1 - D^2$ ke kanan (dalam) sampai menyinggung garis $F^3 - F^4$
- Buatlah titik D^3 pada garis $F^3 - F^4$, dimana panjang $F^3 - D^3 = F^3 - D^2$
- Tarik garis bantu dari titik $D^3 - D^4$ (titik D^3 siku-siku)
- $(D - D^1) + (D^3 - D^4) = \frac{1}{2} \text{ lebar muka}$
- Hubungkan $H^1 - D^4 - B^1$ dengan menggunakan garis lengkung, sehingga terbentuk garis kerung lengan bagian muka
- Beri tanda TM dan arah serat pada pola bagian muka
- $A - H^1 = \text{ukuran control/ uji}$
- Beri warna merah pada gambar pola badan bagian muka
- $A - H^1 = \text{Ukuran uji/ukuran kontrol}$

➤ **Keterangan pola bagian belakang:**

- $B - C = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 2 \text{ cm}$
- $C - N = \text{panjang punggung}$
- $C - Q = B - B^1 = \text{panjang sisi}$

- $N - N^1 = 1/6 \text{ lingkar leher} + 1 \text{ cm}$
- $N^1 - O = \text{naik } 2 \text{ cm}$
- Hubungkan $N - O$ dengan garis lengkung, sehingga terbentuk garis kerung leher bagian belakang
- $N - G^1 = B - C$
- Tarik garis bantu ke kanan (dalam) dari titik H^1
- Hubungkan titik $O - H^2$ dengan garis bantu, dimana panjang $O - H^2 =$ panjang bahu (titik H^2 menyinggung garis bantu H^1)
- Tarik garis bantu dari H^2 ke bawah
- $O - O^1 = 1/2 \text{ panjang bahu} - 1 \text{ cm}$
- $O^1 - O^2 = \text{lebar kupnat bahu} (2 \text{ cm})$
- $O^2 - O^3 = 1/2 \text{ lebar bahu} - 1 \text{ cm}$
- $C - C^1 = 1/10 \text{ lingkar pinggang}$
- Hubungkan $C^1 - O^1$ dengan garis bantu
- $O^1 - P = \text{panjang kupnat bahu} (8 \text{ cm})$
- Hubungkan $O^1 - P$
- Hubungkan $O^2 - P$
- $C^1 - P^1 = \text{panjang sisi}$
- $P^1 - P^2 = \text{turun } 5 \text{ cm}$
- $C^1 - R = \text{lebar kupnat} (3 \text{ cm})$
- Hubungkan $R - P^2$
- $C - R^1 = 1/4 \text{ lingkar pinggang} - 2 \text{ cm} + 3 \text{ cm}$
- Hubungkan $R^1 - B^1$

- \Hubungkan $B^1 - Q$ dengan garis bantu
- Hubungkan $O^3 - B^1$ dengan garis lengkung, sehingga terbentuk garis kerung lengan bagian belakang
- Beri tanda TB dan arah serat pada pola badan bagian belakang
- Beri warna biru pada gambar pola dasar badan bagian belakang

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia Ratna Furi (2010) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Job Sheet* Pada Mata Diklat Konstruksi Pola di SMK Piri 2 Yogyakarta“ menunjukkan bahwa penggunaan media modul sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bidang pola termasuk kategori layak dengan presentase 100% serta pada uji coba pada kelompok kecil dengan presentase 70% responden termasuk kategori sangat layak dan 30% responden termasuk kategori layak. Serta efektivitas media *job sheet* untuk pencapaian kompetensi membuat pola busana wanita dengan teknik konstruksi dapat diketahui dari penilaian unjuk kerja dengan memperoleh rerata 79,65 dan lebih dari 80% siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM) 70 yaitu sebesar 20 siswa (100%). Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam laporan TAS ini adalah tentang metode penelitian yang digunakan yaitu

penelitian dan pengembangan, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, jenis instansi yang digunakan untuk pengambilan data, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aan Munawaroh (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan System Meyneke Berbasis Macromedia Flash di SMK Ma’arif 2 Piyungan” menunjukkan bahwa penggunaan *mediamacromedia flash* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke berbasis *macromedia flash* dilihat dari hasil uji lapangan termasuk dalam kategori layak dengan presentase 95,1%. Serta pendapat siswa tentang pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke berbasis *macromedia flash* yang mengatakan bahwa media pembelajaran ini mempermudah pemahaman, menarik dan dapat membangkitkan motivasi belajar dan siswa merasa senang dengan penggunaan media pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke berbasis *macromedia flash*. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam laporan TAS ini adalah tentang metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, tentang materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media pembelajaran, tentang media pembelajaran yang akan digunakan untuk pengembangan materi pembelajaran

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chytra Mahanani (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Dengan Teknik Sulam Pita Pada Busana Dalam Bentuk Macromedia Flash di SMK Pius X Magelang” menunjukkan bahwa penggunaan *mediamacromedia flash* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada penilaian kelayakan media diperoleh nilai dalam kategori sangat layak dari dosen ahlimedia, ahli materi, dan hasil uji kelompok kecil kategori sangat layak dengan prosentase 53,8% sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Serta tanggapan dari sebagian besar siswa setuju belajar menggunakan media yang sudah disusun. Untuk tanggapan media oleh siswa termasuk kategori layak dengan prosentase 48,6%. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam laporan TAS ini adalah tentang metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, jenis instansi yang digunakan untuk pengambilan data, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data

Tabel 2. Kajian Penelitian yang Relevan

Uraian Penelitian (1)		Amalia 2010 (2)	Aan 2012 (3)	Chytra 2013 (4)	Eka 2017 (5)
Tujuan penelitian	Pembuatan <i>Macromedia Flash</i>		√	√	√
	Mengetahui kelayakan	√	√	√	√
	Mengetahui pencapaian kompetensi	√			
	Pembuatan <i>job sheet</i>	√			
Tempat penelitian	SMK	√	√	√	√
	SMP				
	Lembaga penelitian				
Metode penelitian	Deskriptif				
	Quasi eksperimen				
	Evaluasi				
	R&D	√	√	√	√
Jenis penelitian	Kuantitatif	√	√	√	√
	Kualitatif				
Populasi/ sampel	Populasi				
	Sampel	√	√	√	√
Pengumpulan data	Wawancara	√	√	√	√
	Angket	√	√	√	√
	Observasi	√	√	√	√
	Tes				
	Dokumentasi				
Analisis data	Deskriptif	√	√	√	√

Berdasarkan dari kajian relevansi pada tabel diatas maka peneliti dapat memanfaatkan sebagai kajian referensi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meynekemenggunakan Macromedia Flash*. Relevansi penelitian yang sama dengan penelitian diatas yaitu pada tujuan penelitian, jenis penelitian, tempat penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

C. Kerangka Pikir

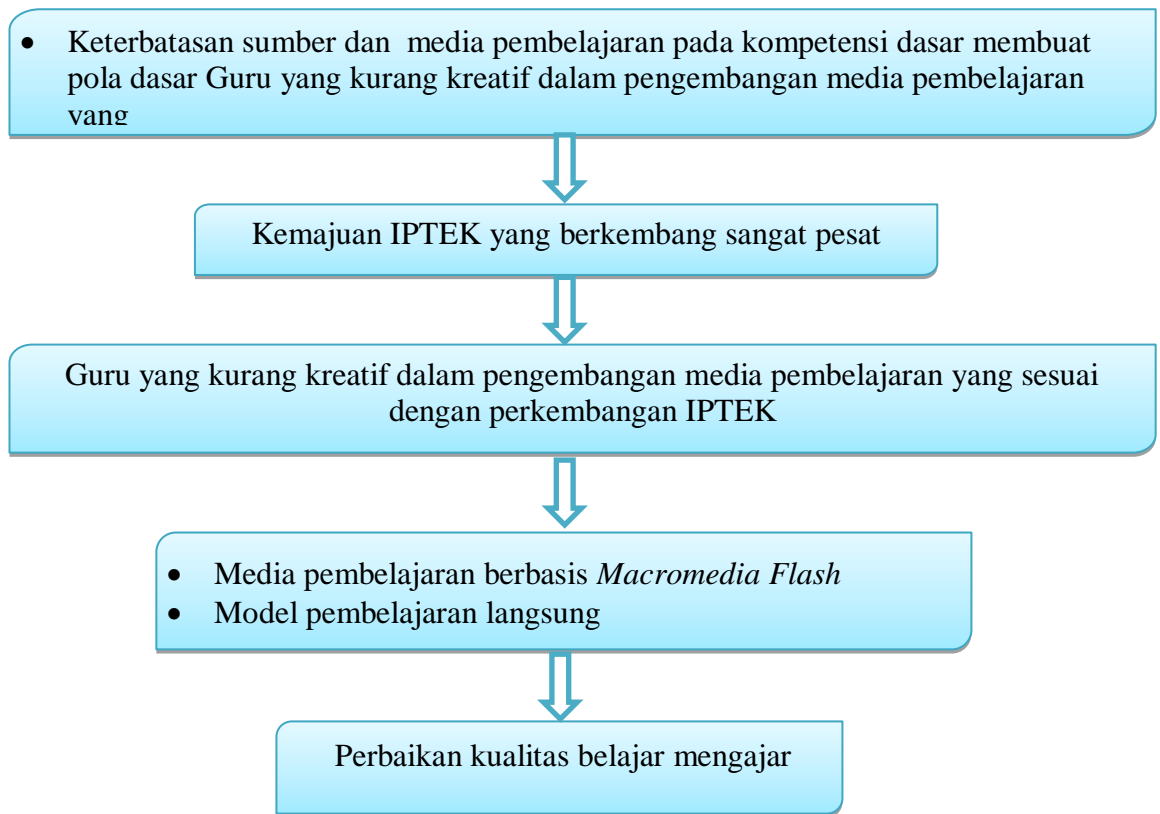
Berdasarkan deskripsi teori, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat penting memperhatikan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran/kompetendi yang akan dicapai. Cara penyajian media pembelajaran juga sangat penting karena penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk menangkap dan memahami materi.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan/ materi oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar materi yang disampaikan dapat lebih diterima oleh siswa secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Media pembelajaran yang baik harus dirancang dan ditulis sesuai dengan kriteria dan karakteristik dari media yang akan dibuat.

Teknologi komputer dewasa ini telah berkembang sedemikian pesatnya. Hasil dari perkembangan itu sendiri, sekarang ini komputer bisa dan mudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia untuk membantu dan mempermudah urusannya. Khusus dalam bidang pendidikan, kehadiran komputer memberikan warna tersendiri dengan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti memberikan banyak sekali manfaat. Kemampuan komputer yang mampu mengintegrasikan banyak media, sangat membantu dan membuat siswa senang dan termotivasi dalam belajar.

Membuat pola dasar system meyneke merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa SMK, khususnya jurusan Tata Busana. Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar. Melihat proses pembelajaran membuat pola dasar di SMK N 1 Dlingo dan menghubungkannya dengan pesatnya teknologi computer serta, maka pengembangan media pembelajaran perlu direalisasikan. Salah satu media berbasis computer yang bisa dikembangkan yaitu *Macromedia Flash*.

Keuntungan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* diantaranya yaitu menarik, menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan dapat memotivasi siswa. Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang diproduksi telah layak digunakan, maka media pembelajaran ini perlu melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, guru SMK Tata Busana, dan diuji cobakan kepada calon pengguna yaitu peserta didik. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, cepat, tepat sasaran, dan layak sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran.



Gambar 36. Alur Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya akan diajukan pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana tahap analisis kebutuhan produk pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?
2. Bagaimana tahap pengembangan produk awal pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?

3. Bagaimana validasi ahli dan revisi pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?
4. Bagaimana uji coba skala kecil dan revisi pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?
5. Bagaimana uji coba skala besar dan produk akhir pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo?
6. Bagaimana kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* berdasarkan pendapat siswa untuk SMK N 1 Dlingo?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian/ Metode Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan (*R&D*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*. Media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli, dilakukan perbaikan desain dengan melakukan revisi terhadap produk awal (sesuai dengan saran-saran dari ahli media dan ahli materi), uji coba produk skala kecil dan revisi produk, kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk menjadi media pembelajaran yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* untuk SMK N 1 Dlingo serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* dari pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan ini.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IX Busana di SMK N 1 Dlingo dengan alamat Jll. Patuk –Dlingo Km 10, Temuwuh, Dlingo, Bantul pada bulan

Mei- Juni 2017. Uji coba skala kecil pada tanggal 10 Juni 2017 dan uji coba skala besar pada tanggal 13 Juni 2017.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Penelitian ini menggunakan sampel pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar/ uji lapangan. Uji coba skala kecil dilakukan pada 8 siswa kelas X Busana A di SMK N 1 Dlingo, sedangkan untuk uji coba skala besar/ uji lapangan dilakukan pada 24 siswa kelas X Busana A di SMK N 1 Dlingo.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan, yaitu mengacu pada langkah-langkah Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 langkah sederhana, yaitu analisis kebutuhan produk, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi, dan yang terakhir adalah uji coba skala besar dan produk akhir. Pada langkah analisis kebutuhan produk, hal yang pertama dilakukan adalah mengkaji kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Dlingo dan melakukan studi pendahuluan pengembangan. Pada langkah pengembangan produk awal terdiri dari tiga proses yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Pada langkah ketiga yaitu validasi ahli dan revisi, langkah ke empat yaitu setelah dilakukan validasi ahli dan revisi kemudian produk diuji cobakan

pada skala kecil dalam pembelajaran langsung pada mata pelajaran Pembuatan Pola. Langkah yang kelima yaitu uji coba skala besar dan produk akhir.



Gambar 37. Penerapan Posedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* yang Disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov

1. Analisis Kebutuhan Produk

Analisis kebutuhan produk merupakan kegiatan studi pendahuluan sebelum dilakukan pengembangan produk. Analisis kebutuhan produk dalam penelitian ini mencakup dua tahap, yaitu :

a. Mengkaji Kurikulum

Mengkaji kurikulum dilakukan untuk mempelajari kurikulum yang ada di SMK N 1 Dlingo sehingga media pembelajaran *Macromedia Flash* yang dibuat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK N 1 Dlingo, kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Dlingo adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

1) Pengertian KTSP

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan definisi tersebut, maka pihak sekolah diberikan kewenangan penuh untuk mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum. Implementasi KTSP menuntut kemampuan sekolah dengan cara memberikan otonomi yang lebih besar kepada sekolah dalam pengembangan kurikulum, karena masing-masing sekolah lebih mengetahui tentang kondisi satuan pendidikannya. KTSP diwujudkan dalam bentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar dan telah disahkan penggunaannya di sekolah.

2) Tujuan Penerapan KTSP

Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan. Secara khusus tujuan diterapkan KTSP adalah :

- a) Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola, dan memberdayakan sumberdaya yang tersedia.
- b) Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum melalui pengan bilan keputusan bersama.
- c) Meningkatkan kompetisi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

3) Karakteristik KTSP

Karakteristik Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memungkinkan berkurangnya materi pembelajaran yang banyak dan padat, tersusunnya perangkat standar dan patokan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, berkurangnya beban tugas guru yang selama ini sangat banyak dan beban belajar siswa yang selama ini sangat berat, serta terbukanya kesempatan bagi sekolah untuk mengembangkan kemandirian sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah. Sebagai sebuah konsep dan program, KTSP memiliki Karakteristik sebagai berikut:

- a) KTSP menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal
- b) KTSP berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*) dan keberagaman;

- c) Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi;
- d) Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif;
- e) Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi (Kunandar, 2007:138).

4) Ciri-ciri Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

- a) KTSP memberi kebebasan kepada tiap-tiap sekolah untuk menyelenggarakan program pendidikan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, kemampuan peserta didik, sumber daya yang tersedia dan kekhasan daerah.
- b) Orang tua dan masyarakat dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c) Guru harus mandiri dan kreatif.
- d) Guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode pembelajaran..

Beberapa ciri terpenting dari KTSP adalah sebagai berikut :

- a) KTSP menganut prinsip Fleksibilitas
- b) KTSP membutuhkan pemahaman dan keinginan sekolah untuk mengubah kebiasaan lama yakni pada kebergantungan pada birokrat.
- c) Guru kreatif dan siswa aktif.
- d) KTSP dikembangkan dengan prinsip diversifikasi.
- e) KTSP sejalan dengan konsep desentralisasi dan MBS (Manajemen Berbasis Sekolah)
- f) KTSP tanggap terhadap perkembangan iptek dan seni.

g) KTSP beragam dan terpadu

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai KTSP, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis macromedia flash ini sesuai dengan karakteristik, tujuan dan ciri-ciri KTSP, yaitu

- a) Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola, dan memberdayakan sumberdaya yang tersedia.
 - b) KTSP menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal
 - c) Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif
 - d) KTSP tanggap terhadap perkembangan iptek dan seni
 - e) Guru harus mandiri dan kreatif, dan siswa aktif
- 5) Kurikulum Mata Pelajaran Pembuatan Pola

Pembuatan pola merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum pada bidang keahlian busana di SMK N 1 Dlingo. Pembuatan pola merupakan mata pelajaran yang diajarkan di kelas IX pada semester ganjil dengan kode kompetensi 103.KK.02. Alokasi waktu untuk mata pelajaran pola yaitu 216 tatap muka dimana setiap satu kali tatap muka adalah 45 menit. Pada mata pelajaran pembuatan pola di SMK N 1 Dlingo dibagi menjadi dua Kompetensi Dasar, yaitu Kompetensi Dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola dan Kompetensi Dasar membuat pola. Kompetensi Dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola memiliki alokasi waktu 12 kali tatap muka

dengan pembagian 4 kali tatap muka teori dan 8 kali tatap muka praktik. Pada Kompetensi membuat pola memiliki alokasi waktu 204 kali tatap muka dengan pembagian waktu 22 kali tatap muka teori dan 182 kali tatap muka praktik.

Pada Kompetensi Dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola terdiri dari dua indikator yaitu mengidentifikasi macam-macam teknik pembuatan pola sesuai dengan sistem pembuatan pola dan mengidentifikasi karakteristik macam-macam pola berdasarkan teknik pembuatan pola dan media yang digunakan. Materi pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola yaitu (a) materi tentang pengertian pola, (b) macam-macam bentuk pola yang meliputi pola konstruksi dan pola drapping, (c) teknik/sistem pembuatan pola busana yang meliputi pola sistem praktis, sistem dressmaking, sistem bungkam dan sistem menyekel.

Pada Kompetensi membuat pola terdiri dari 12 indikator yaitu menyiapkan tempat kerja membuat pola sesuai standar ergonomik, mengidentifikasi alat dan bahan membuat pola, membuat daftar ukuran untuk membuat pola sesuai dengan sistem pembuatan pola secara rinci, membuat pola sesuai dengan teknik ukuran badan dan dilengkapi dengan tandatanda pola, melakukan uji coba pola dasar sesuai dengan ukuran badan atau boneka secara mandiri, memperbaiki pola sesuai dengan letak kesalahannya, mengidentifikasi pola bagian-bagian busana, membuat pola bagian-bagian busana sesuai dengan desain dan teknik pembuatan pola, membuat pecah pola sesuai desain dengan ukuran yang telah ditentukan dengan skala 1:4 dan ukuran sesungguhnya, menggunting pola sesuai dengan garis dan tanda pola, membuat rancangan bahan sesuai dengan kebutuhan, menyimpan

pola sesuai dengan standar penyimpanan pola dilengkapi dengan identitas dan desain. Sedangkan untuk materi pembelajaran yang terdapat pada kompetensi membuat pola yaitu (a) alat dan bahan membuat pola, (b) tanda-tanda pola, (c) cara mengambil ukuran dalam membuat pola, (d) pola dasar wanita (teknik konstruksi dan teknik drapping), (e) uji coba badan atas, rok, lengan dengan ukuran yang sesungguhnya, (f) pola bagian-bagian busana sesuai desain (macam-macam garis leher, macam-macam lengan, macam-macam rok, macam-macam kerah), (g) pecah pola busana wanita (blus longgar, blus berpinggang, gaun, busana rumah, berbagai model rok), (h) pecah pola busana anak, (i) menggunting pola, (j) rancangan bahan sesuai dengan kebutuhan, (k) teknik penyimpanan pola sesuai standar, (l) penomoran dan identitas pola

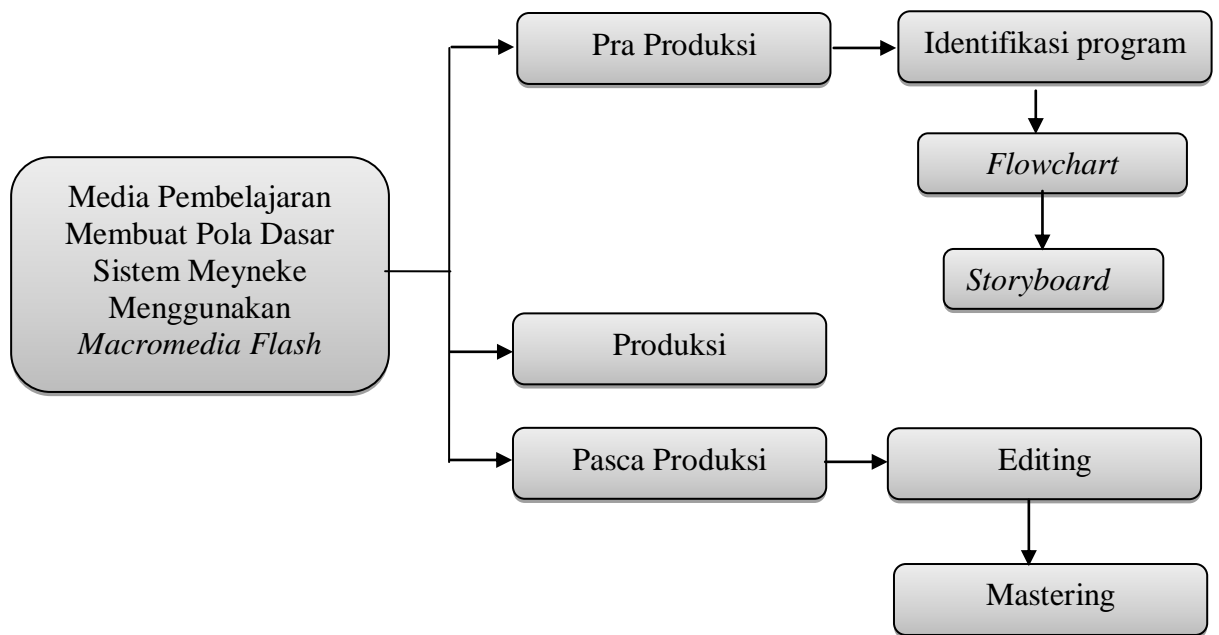
b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui perlunya pengembangan produk media pembelajaran membuat pola sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Dlingo, sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran di SMK N 1 Dlingo. Analisis kebutuhan media pembelajaran membuat pola sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* ini dilakukan dengan studi pendahuluan yaitu observasi awal dan wawancara. Observasi awal dilakukan ketika proses pembelajaran membuat pola berlangsung. Sementara wawancara dilakukan kepada dua sumber yaitu guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola dan siswa kelas X Busana SMK N 1 Dlingo.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan pengembangan media pembelajaran membuat pola sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* yaitu meliputi: (1) mengidentifikasi permasalahan yang ada di SMK N 1 Dlingo pada mata pelajaran pembuatan pola khususnya pada penggunaan media pembelajaran, (2) menetapkan kompetensi dasar dan silabus mata pelajaran, (3) mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi maupun kompetensi dasar, (4) mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang disyaratkan, (5) menentukan judul media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yang akan dikembangkan, (6) mengkaji pustaka dengan mengumpulkan data-data, buku, serta referensi lainnya yang mendukung dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran membuat pola sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*.

2. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan analisis kebutuhan produk kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan produk awal. Prosedur pengembangan awal produk merupakan penjelasan prosedur yang ditempuh dalam membuat produk. Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran membuat pola sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*. Tahapan prosedur pengembangan produk awal untuk pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar menggunakan *Macromedia Flash* ini dilakukan berdasarkan prosedur menurut Gagne dan Reiser dalam Daryanto (2011:87), untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 38. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem Meyneke Menggunakan *Macromedia Flash*

Keterangan :

a. Pra Produksi

- 1) Membuat *flowchart* yang berisi alur secara singkat tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*.
- 2) Membuat *storyboard* yaitu membuat uraian secara singkat yang berisi alur cerita yang akan ada dalam media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* mulai dari awal kemunculan sampai program berakhir

b. Produksi

Yaitu kegiatan yang berisi pembuatan media pembelajaran dengan materi membuat pola dasar badan system *meysnek* menggunakan *Macromedia Flash*. Dalam pembuatan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meysnek* menggunakan *Macromedia Flash* harus sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan kegiatan akhir yang meliputi kegiatan penyempurnaan akhir media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meysnek* menggunakan *Macromedia Flash*.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi ahli dilakukan untuk menguji validitas produk yang telah dikembangkan. Validitas yang digunakan yaitu validitas isi, yaitu dengan membandingkan antara instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pada proses validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang (Sugiyono, 2013:414). Validasi ahli diperlukan untuk memeriksa hasil produk yang telah dibuat, sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Ahli Media

Pada proses validasi ahli media dilakukan dengan membandingkan antara instrumen media dengan rancangan media yang sebelumnya telah dirancang. Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi hasil media pembelajaran

apakah sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* untuk siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi yang ada di dalam media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* yang mencakup relevansi materi dengan silabus yaitu pada isi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo.

c. Revisi

Revisi dilakukan apabila dari aspek kelayakan media maupun materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi

Uji coba skala kecil dilakukan pada 8 siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang disajikan menggunakan *Macromedia Flash* serta untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dilihat dari segi karakteristik media dan relevansi materi yang disajikan pada media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*, sehingga nantinya dapat

digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran. Proses ini penting dilakukan untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*. Pengambilan 8 orang siswa dilakukan secara *simple random sampling* yaitu pengambilan sample populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2013:64).

Uji coba skala kecil ini dilakukan dalam proses pembelajaran langsung Pembuatan pola dengan materi ajar pola dasar sistem *meyneke*. Tahapan-tahapan pembelajaran langsung yang dilakukan pada uji coba skala kecil adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

- 1) Peneliti merencanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada proses pembelajaran pembuatan pola dasar system *meyneke*.
- 2) Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran yang meliputi : silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
- 3) Peneliti menyiapkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*
- 4) Peneliti menyiapkan lembar instrument yang digunakan untuk penelitian, yaitu angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) melalui penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Tahapan pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu :

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam
- b) Guru melakukan presensi kehadiran siswa
- c) Guru mendeskripsikan secara singkat mengenai materi pembelajaran pembuatan pola dasarsistem *meyneke*
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembuatan pola pada pertemuan hari ini
- e) Guru menginformasikan kepada siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* yang akan dilakukan
- f) Guru menjelaskan relevansi pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke* dengan dunia industri

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat pembuatan pola dasar *wanita meyneke*
- b) Guru menampilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* melalui LCD proyektor

- c) Guru menjelaskan langkah-langkah membuat pola dasar wanita *meyneke* menggunakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*
- d) Siswa membuat pola dasar badan sistem *meyneke* secara individu mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru
- e) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
- f) Siswa mengerjakan praktek secara individu.
- g) Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar
- h) Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses membuat pola dasar sistem *meyneke*.
- i) Siswa bertanya kepada guru bila mengalami kesulitan
- j) Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja siswa membuat pola dasar sistem *meyneke*.
- 3) Kegiatan Akhir
 - a) Guru memberikan evaluasi berupa tes unjuk kerja kepada siswa
 - b) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar pembuatan pola dasar sistem *meyneke* dengan cara memberikan penguatan terhadap hasil pola yang benar dan memberitahu kesalahan siswa dalam pembuatan pola
 - c) Guru memberikan tindak lanjut dengan cara menyimpulkan hasil belajar pembuatan pola dasar sistem *meyneke* bersama-sama dengan siswa
 - d) Guru dan siswa melakukan refleksi.
 - e) Guru menginformasikan materi selanjutnya
 - f) Guru menutup pelajaran pembuatan pola dengan salam.

c. Evaluasi kegiatan pembelajaran

Evaluasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah terlaksana.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba skala besar/ uji coba lapangan dilakukan kepada 24 siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Pada uji coba skala besar dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* agar layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola dasar.

Uji coba skala besar ini dilakukan dalam proses pembelajaran langsung membuat pola dengan materi ajar pola dasar sistem *meyne*. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada uji coba skala besar adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

- 1) Peneliti merencanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada proses pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyne*.
- 2) Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran yang meliputi : silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
- 3) Peneliti menyiapkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*

- 4) Peneliti menyiapkan lembar instrument yang digunakan untuk penelitian, yaitu angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang telah disusun dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) melalui penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Tahapan pembelajaran langsung (*direct instruction*) yaitu :

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam
- b) Guru melakukan presensi kehadiran siswa
- c) Guru mendeskripsikan secara singkat mengenai materi pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke*
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembuatan pola pada pertemuan hari ini
- e) Guru menginformasikan kepada siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* yang akan dilakukan
- f) Guru menjelaskan relevansi pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke* dengan dunia industri

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat pembuatan pola dasar wanita *meyneke*

- b) Guru menampilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* melalui LCD proyektor
 - c) Guru menjelaskan langkah-langkah membuat pola dasar wanita *meyneke* menggunakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*
 - d) Siswa membuat pola dasar badan sistem *meyneke* secara individu mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru
 - e) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
 - f) Siswa mengerjakan praktek secara individu.
 - g) Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar
 - h) Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses membuat pola dasar sistem *meyneke*.
 - i) Siswa bertanya kepada guru bila mengalami kesulitan
 - j) Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja siswa membuat pola dasar sistem *meyneke*.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Guru memberikan evaluasi berupa tes unjuk kerja kepada siswa
 - b) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar pembuatan pola dasar sistem *meyneke* dengan cara memberikan penguatan terhadap hasil pola yang benar dan memberitahu kesalahan siswa dalam pembuatan pola
 - c) Guru memberikan tindak lanjut dengan cara menyimpulkan hasil belajar pembuatan pola dasar sistem *meyneke* bersama-sama dengan siswa
 - d) Guru dan siswa melakukan refleksi.

- e) Guru menginformasikan materi selanjutnya
- f) Guru menutup pelajaran pembuatan pola dengan salam.
- c. Evaluasi kegiatan pembelajaran

Evaluasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah terlaksana.

Produk akhir dari hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran membuat pola dasar sistem meyeneke menggunakan *Macromedia Flash* yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan pendapat dari siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo, maka media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyeneke* menggunakan *Macromedia Flash* tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran di sekolah.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket pendapat siswa

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis, (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26) Observasi dimaksudkan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung dan sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian.

Observasi pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu observasi pendahuluan dan observasi selama pelaksanaan pembelajarn langsung dalam proses pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash*. Observasi pendahuluan dilakukan pada bulan Juli 2016 pada kelas X Busana saat mata pelajaran Pembuatan Pola. Observasi pendahuluan dalam penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* di SMK N 1 Dlingo. Observasi yang kedua yaitu observasi selama proses pembelajaran langsung membuat pola dasar badan sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash*

b. Wawancara

Wawancaradigunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti serta untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Selama proses wawancara penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisanPedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Pembuatan Pola di SMK N 1 Dlingo.

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam peneltian ini menggunakan pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari

setiap pertanyaan yang telah disediakan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran langsung pembuatan pola.

Tabel 3. Teknik Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Teknik pengumpulan data	Data yang diperoleh	Responden
1	Studi Pendahuluan	Observasi	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa
		Wawancara	Mengetahui keadaan sebelum pengembangan media pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru
2	Kelayakan Media Pembelajaran	Angket	Mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010:148). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen lembar validasi ahli media, instrumen lembar validasi ahli materi, instrumen angket pendapat siswa, dan instrumen lembar observasi pembelajaran langsung.

a. Instrumen lembar validasi ahli

Kriteria penilaian pada angket untuk ahli materi dan ahli media menggunakan skala *Guttman* dengan 2 alternatif jawaban, yaitu Ya dengan skor 1, dan Tidak dengan skor 0.

1) Tabel 4. Kriteria Penilaian Ahli

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

2) Instrumen lembar validasi ahli materi

Instrumen lembar validasi ahli materi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi materi dari ahli materi. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk menguji kevalidan instrumen. Jika hasil validasi valid, maka instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Sebelum menyusun instrumen penelitian, langkah awal yang dilakukan adalah membuat kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi diperoleh berdasarkan uraian Bab II tentang materi pembelajaran membuat pola dasar dengan menggunakan sistem *meyneke*.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Item
1.	Keseimbangan Materi dengan Silabus	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,5
		Materi yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	3
		Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	4
	Materi	Keruntutan penyajian langkah pembuatan pola	6
		Penyajian gambar jelas dan sesuai	7,8
		Kejelasan materi pembelajaran	12
		Melatih kemandirian dan memotivasi	13,14
	Penggunaan Bahasa	Ketepatan penggunaan bahasa	9,10,11

Instrumen validasi untuk ahli materi dapat dilihat dalam pada lampiran

3) Instrumen lembar validasi ahli media

Instrumen lembar validasi ahli media merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil validasi materi dari ahli materi. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk menguji kevalidan instrumen. Jika hasil validasi instrumen media pembelajaran valid, maka instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Sebelum menyusun instrumen penelitian, langkah awal yang dilakukan adalah membuat kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* diperoleh berdasarkan uraian Bab II tentang media pembelajaran .

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Fungsi dan mafaat media	Memperjelas media	1,2,3
		Mempermudah pembelajaran	4
		Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	5,6,7,8
		Membangkitkan motivasi belajar	9
		Menjadikan pembelajara lebih menarik	10,11,12,13
	Tampilan media	Kejelasan petunjuk belajar	14
		Komposisi warna	15
		Penggunaan tombol	16
		Prmilihan background	17
		Kemenarikan sajian animasi	18
		Kemenarikan sajian gambar	19
		Kejelasan suara	20
	Tipografi	Pemilihan jenis huruf	21
		Ukuran huruf cukup	22
		Keterbacaan teks	23
	Bahasa	Ketepatan bahasa	24,25
	Pemrograman media	Interaktif	26
		Navigasi	27
		Kemudahan dalam penggunaan	28, 29, 30

b. Instrumen angket pendapat siswa

Angket pendapat siswa ini yang ditujukan kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang kelayakan penggunaan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran langsung pembuatan pola.

Angket pendapat siswa sebelum diuji cobakan kepada responden, terlebih dahulu dimintakan pendapat dan saran kepada dosen pembimbing untuk meminta saran dan pendapat apakah penyusunan kalimat dalam instrumen angket pendapat siswa ini sudah baik digunakan untuk penelitian atau belum., apakah sudah mencakup semua aspek yang ingin disampaikan kepada responden atau belum. Ketika proses bimbingan angket pendapat siswa, dosen pembimbing memberikan suran dalam penyusunan kalimat pernyataan untuk angket pendapat siswa agar menggunakan bahasa yang sederhana sehingga dapat dengan mudah dimengerti oleh responden.

Angket yang digunakan menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu : “sangat baik” “baik” “kurangbaik” dan “tidak baik”. Responden diminta memberikan jawaban sesuai dengan jawaban sendiri sesuai dengan apa yang dilihat, dan dirasakan selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flasht* tanpa berdiskusi dengan teman. Jawaban dari responden ditulis dengan cara memberikan tanda centang (✓) kepada kolom jawaban yang telah disediakan pada lembar angket. Berikut adalah kriteria pembobotan skor kelayakan media pembelajaran

membuat pola dasar sistem meyneke menggunakan *Macromedia Flash* dengan skala Likert :

Tabel 7. Kriteria Pembobotan Skor dengan Skala *Likert*

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2015:93-94)

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrument Angket Pendapat Siswa Terhadap Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan Sitem *Meyneke* Berbasis *Macromedia Flash*

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Pemrograman	Teks	1	1
		Warna	2,3	2
		Gambar	4,10	2
		Musik	5,6	2
		Petunjuk Penggunaan	7	1
2	Materi	Pembelajaran	8	1
		Keruntutan	9	1
3	Tata bahasa	Kalimat	11,12, 13	3
4	Kemanfaatan	Pemahaman	14	1
		Penggunaan	15	1
		Motivasi	16	1
		Kemandirian	17	1
		Fleksibel	18	1
Jumlah				18

Untuk instrumen angket pendapat siswa dapat dilihat dalam pada lampiran

c. Instrumen Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Langsung

Instrumen lembar observasi pembelajaran langsung digunakan untuk memberikan penilaian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran langsung membuat pola dasar *meyneke* menggunakan *macromedia flash*. Penilaian prosese pelaksanaan pembelajaran langsung membuat pola dasar sistem *myeneke*

menggunakan *macromedia flash* dilakukan oleh dua orang observer. Penilaian pada lembar observasi pembelajaran langsung membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* ini menggunakan skala penilaian Guttman dengan dua alternatif jawaban yaitu Ya dengan skor 1, dan Tidak dengan skor 0.

Tabel 9. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010 : 173), instrument yang valid dan reliable merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable.

1. Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan validitas isi untuk menguji instrument yang akan digunakan untuk penelitian, yaitu dengan meminta pendapat para ahli (*experts judgment*) dan pengguna instrument. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian materi pembelajaran, lembar penilaian media pembelajaran dan instrumen angket pendapat siswa yang kemudian dikonsultasikan kepada guru dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan dari ahli (*expert judgment*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Ahli dalam penelitian ini terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media. Para ahli akan memberikan keputusan apakah media, materi, dan angket pendapat siswa dapat digunakan tanpa perbaikan, ada

perbaikan dan mungkin dirombak total. Instrumen yang telah dinyatakan valid dapat digunakan untuk penelitian.

Hasil dari validasi media pembelajaran, materi pembelajaran dan angket pendapat siswa tersebut dinyatakan valid oleh masing-masing ahli, sehingga instrumen yang telah divalidasi tersebut sudah layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat ketetapan hasil pengukuran. instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Nana Syaodih, 2006: 229). Instrument dikatakan reliable jika mampu menghasilkan ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument (Sugiyono, 2011:124). Reliabilitas berkenaan dengan ketetapan hasil pengukuran. Pengukuran reliabilitas instrumen menggunakan *internal consistency* dengan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (\text{Sugiyono, 2015: 365})$$

Keterangan :

K = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

S_t^2 = variants total

Selanjutnya dari perhitungan diatas diinterpretasikan dalam tabel interpretasi yang dapat dilihat dalam Tabel 10.

Tabel 10. Interpretasi Nilai r

No	Besarnya nilai r	Interpretasi
1	0,00- 0,200	Sangat rendah
2	0,20- 0,400	Rendah
3	0,40- 0,600	Agak Rendah
4	0,60- 0,800	Cukup
5	0,80- 1,00	Tinggi

(Suharsimi Arikunto, 2010:319)

Reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows*. Hasil reliabilitas *Alfa Cronbach* untuk instrument angket terdapat pada rentang 0,80 – 1,00 yaitu pada skor 0,803 yang berarti instrumen tersebut memiliki reliabilitas tinggi; sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran..

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, penilaian unjuk kerja, angket dengan cara mengorganisasikan data ke dalam katagori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahamai oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2011:335)

1. Teknik Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Untuk mengetahui kelayakan media, peneliti meminta pertimbangan dari ahli (*judgement expert*).Ahli diminta mengisi pada lembar *checlist* dengan kriteria–

kriteria yang telah ditentukan. Kemudian dilakukan perhitungan kelayakan instrumen sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yaitu 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman* yaitu ya atau tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan jawaban tidak dengan skor 0
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Kriteria kelayakan media dan materi oleh ahli

Kategori	Interval Skor
Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$
Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + P - 1)$

Keterangan :

S : Skor responden

S min : Skor terendah

P : Panjang interval

S maks : Skor tertinggi

2. Teknik Analisis Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meysyeneke* . Responden

diminta untuk memberikan jawabana dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), Tidak Baik (TB).

Hasil analisis data isntrumen angket akan diklasifikasikan dalam katagori sebagai berikut :

- 1) Skor batas bawah katagori sangat tinggi $(0,8) \times$ skor maskimal
- 2) Skor batas bawah katagori tinggi $(0,6) \times$ skor maksimal
- 3) Skor batas bawah katagori rendah $(0,4) \times$ skor maskimal
- 4) Skor batas bawah katagori sangat rendah $(\leq 0,4) \times$ skor maskimal
(Djemari Mardapi, 2012:163)

Tabel 12. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Pendapat Siswa

No	Katagori	Interval Nilai/ Kecenderungan
1	Sangat Baik	$\geq 0,80 \times$ skor tertinggi
2	Baik	$(0,80 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skor tertinggi})$
3	Kurang Baik	$(0,60 \times \text{skor tertinggi}) > (0,40 \times \text{skor tertinggi})$
4	Tidak Baik	$< 0,40 \times$ skor tertinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo tentang pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem *Meyneke* Menggunakan *Macromedia Flash*

a. Analisis Kebutuhan Produk

Kegiatan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan mengkaji kurikulum dan melakukan studi pendahuluan pengembangan. Kegiatan mengkaji kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di SMK N 1 Dlingo, sedangkan kegiatan studi pendahuluan pengembangan dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang bagaimana yang akan dikembangkan di SMK N 1 Dlingo.

Kegiatan mengkaji kurikulum dilakukan dengan mempelajari kurikulum yang sedang diterapkan di SMK N 1 Dlingo. Kurikulum yang diterapkan di SMK N 1 Dlingo adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan pengertian kurikulum tersebut maka pihak sekolah diberikan kewenangan penuh untuk mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum.

Kegiatan analisis kebutuhan ini berupa observasi pendahuluan pada proses pembelajaran membuat pola dan melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola di SMK N 1 Dlingo. Observasi pendahuluan dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada bulan Juli 2016

Pada kegiatan observasi pendahuluan ini, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah mengkaji kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Dlingo yaitu setelah sempat menerapkan Kurikulum 2013, saat ini untuk kelas X kembali menerapkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Salah satu ciri KTSP adalah guru yang kreatif dan siswa yang aktif serta KTSP harus tanggap terhadap perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran pembuatan pola adalah *joobshet* dan papan tulis.

Pada proses wawancara garis besar yang ditanyakan kepada guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola adalah tentang kompetensi yang ada dalam mata pembelajaran pembuatan pola, tentang proses pembelajaran pembuatan pola, tentang penggunaan media pembelajaran, serta harapan dari guru tentang media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diketahui bahwa kompetensi dasar yang ada dalam mata pembelajaran pola yaitu menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola dan membuat pola. Saat proses pembelajaran pembuatan pola, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode pembelajarann langsung, dan metode pembelajaran tutor sebaya, sedangkan dalam aspek media pmebelajaran guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola menuturkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran

yang digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan pola masih sangat terbatas, bahkan bisa dikatakan belum tersedianya media pembelajaran untuk pelajaran pembuatan pola. Guru juga menuturkan bahwa fasilitas LCD proyektor sudah tersedia di SMK N 1 Dlingo, walaupun jumlahnya masih terbatas.

Setelah peneliti mengkaji dari hasil observasi dan wawancara, maka peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang ada dikhususkan pada pelajaran pembuatan pola adalah terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran pembuatan pola. Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi pembuatan pola, yang dikhususkan pada pembuatan pola dasar dengan system *meyneke*.

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya secara sistematis. Materi-materi yang dikumpulkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu materi tentang pola dasar yang meliputi materi tentang pengertian pola dasar, materi macam-macam teknik dan sistem pembuatan pola, materi tentang alat dan bahan untuk membuat pola, materi cara pengambilan ukuran badan, materi macam-macam ukuran untuk membuat pola, dan materi tentang pola dasar *meyneke*. Setelah materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran telah terkumpulkan, langkah selanjutnya adalah pemilihan jenis media pembelajaran. Sebelum menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan, peneliti terlebih dahulu mengkaji tentang jenis-jenis media pembelajaran yang meliputi karakteristik media pembelajaran serta melihat kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran. Setelah

mengkaji beberapa hal tentang media pembelajaran, akhirnya peneliti memilih dan memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*. Alasan yang menjadi dasar pemilihan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yaitu karena : a) media *Macromedia Flash* sesuai dengan ciri- ciri KTSP yaitu harus tanggap terhadap perkembangan IPTEK, b) tersedianya LCD proyektor di sekolah sehingga mendukung dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis multimedia, c) *Macromedia Flash* dapat dibuat file presentasi dengan menggabungkan gambar, animasi, gerak, suara serta tombol navigasi sehingga siswa akan tertarik dengan digunakannya media tersebut dalam proses pembelajaran.

b. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, kemudian menyusunnya secara sistematis, yaitu urutan penyajiannya mulai dari pengertian pola secara umum, macam- macam teknik pembuatan pola dasar, alat dan bahan untuk membuat pola, cara mengambil ukuran, macam- macam ukuran yang digunakan untuk membuat pola, pengertian pola dasar sistem *meyneke*, langkah pembuatan pola dasar sistem *meyneke*.

Setelah penyusunan materi secara sistematis, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan komponen pendukung untuk membuat media pembelajaran. Komponen pendukung tersebut antara lain terdiri dari : animasi, gambar, musik, grafik. Langkah selanjutnya adalah mendesain alur pembuatan

media dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. *Flowchart* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Langkah selanjutnya setelah membuat *flowchart* yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sketsa gambar dasar yang disusun secara berurutan sesuai dengan *scene* dari sebuah produk yang akan kita buat. *Storyboard* itu sendiri menggambarkan desain *layout*, desain grafis, dan desain navigasi. Desain *layout* terdiri dari halaman intro, halaman petunjuk, halaman tujuan, halaman materi, halaman evaluasi,. Desain grafis yaitu berupa *background* yang digunakan, animasi yang digunakan. Sedangkan desain navigasi yang ada pada media pembelajaran menggunakan tombol label dan tombol gambar. *Storyboard* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Setelah *flowchart* dan *storyboard* selesai dibuat, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain tampilan media. Kegiatan yang dilakukan dalam mendesain tampilan media adalah meliputi membuat *background*, memasukan teks, memasukkan gambar, memasukkan music, serta membuat navigasi.

Background pada halaman pembukaan pada media pembelajaran ini terdiri dari gambar awan dengan komposisi warna-warna yang lembut yaitu warna ungu kecoklatan. Pemilihan warna yang lembut ini dimaksudkan agar aspek visual yang ditampilkan pada halaman pembuka media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini tidak mencolok mata. Sedangkan pada *background* halaman yang selanjutnya, yaitu pada halaman menu utama dan menu penyajian materi menggunakan *background* pemandangan. Pemilihan desain pemandangan

pada tampilan ini dimaksudkan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang santai, *relax* dan juga dengan maksud agar siswa bisa terbawa dengan suasana alam yang ditampilkan pada *background* sehingga siswa tidak tegang.

Selain mendesain tampilan *background*, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan jenis tulisan yang tepat digunakan untuk tampilan pada media pembelajaran menggunakan macromedia flash. Jenis huruf yang digunakan harus mudah dibaca oleh siswa hingga jarak maksimal yang memungkinkan terbaca dalam ruang kelas. Pada media pembelajaran menggunakan macromedia flash ini menggunakan jenis huruf perpetua dengan ukuran huruf menyesuaikan.

Selain mendesain *background* dan pemilihan jenis huruf, pada tahap pengembangan produk awal ini juga terdapat tahap pengumpulan macam-macam gambaryang akan dimasukkan dalam materi yang akan disajikan. Gambar-gambaryang dikumpulkan untuk tampilan pada media ini antara lain : gambar macam-macam alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola, gambar langkah-langkah melakukan pengukuran tubuh, gambar logo UNY, gambar burung yang akan dijadikan animasi, gambar pola dasar sistem *meyneke*. Pada media pembelajaran ini, juga terdapat musik yang dijadikan sebagai backsound selama media pembelajaran ini ditayangkan. Musik yang dipilih haruslah jenis musik yang bisa membaurdengan proses pembelajaran, hindari pemilihan musik yang berirama keras, sebab musik dengan irama yang keras justru akan mengganggu konsentrasi siswa selama mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *mecromedia flash* ini.

Setelah komponen-komponen yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini terkumpul, maka tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan media *macromedia flash*. Pembuatan tampilan pada media harus sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Jika proses- proses tersebut telah selesai dilakukan maka media pembelajaran tersebut siap untuk dioperasikan. Media yang telah selesai dibuat tersebut adalah masih media dalam tahap awal yang selanjutnya harus divalidasi oleh ahli media sebelum diujikan kepada peserta didik.

c. Validasi Ahli dan Revisi Produk Awal

Validasi merupakan tindakan pembuktian suatu sistem atau produk oleh seorang ahli untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Validasi dilakukan oleh orang yang ahli, baik ahli dalam bidang media maupun ahli materi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi pembuatan pola, dosen ahli media, dan guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola. Validasi oleh ahli ini dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai media pembelajaran membuat pola dasar system meyneke menggunakan *Macromedia Falsh*. Revisi dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran pembuatan pola dasar badan sistem *meyneke* sesuai dengan saran para ahli. Ahli yang diminta untuk memberikan penilaian yaitu ibu Sugiyem, M.Pd sebagai validator ahli media sekaligus sebagai validator ahli materi, dan ibu Siti Sholikhah, S.Pd sebagai guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Berikut ini penjelasan hasil validasi media berbasis *Macromedia Flash* oleh ahli :

3. Validasi ahli materi dan guru

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran membuat pola dasar system *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*, kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian kepada ahli materi. Selanjutnya ahli materi memberikan penilaian terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Setelah melihat media pembelajaran membuat pola dasar badan system *meyneke* berbasis *Macromedia Flash*, ahli materi memberikan masukan dan saran terkait revisi yang harus dilakukan pada media tersebut. Setelah media pembelajaran membuat pola dasar badan system *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* selesai direvisi, ahli materi memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Saran dari ahli materi saat proses validasi materi dapat dilihat dalam Tabel 13.

Tabel 13. Saran oleh Ahli Materi

No	Komentar / Saran	Tindak Lanjut
1	Pengertian pola dasar lebih di jelaskan secara umum dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	Pada pengertian pola kalimat sudah lebih disederhanakan dengan kelimat yang mudah dimengerti
2	Tambahkan gambar pada langkah mengambil ukuran	Gambar proses pengambilan ukuran sudah ditambahkan
3	Sertakan hasil jadi ukuran	Hasil jadi ukuran sudah disertakan
4	Lengkapi gambar alat dan bahan untuk membuat pola	Alat dan bahan untuk membuat pola sudah dilengkapi

Hasil penilaian dari validasi media pembelajaran pembuatan pola dasar system *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* pada kompetensi pembuatan pola ini dianalisis menggunakan skala *guttman* dengan dua alternative jawaban,

yaitu “layak” dan “tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri dari 14 butir. Maka akan diperoleh skor maksimal $1 \times 14 = 14$, dan skor minimum $0 \times 14 = 0$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 7, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat dalam Tabel 14.

Tabel 14. Kriteria Hasil Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Kategori	Skor	Hasil	Presentase
1	Layak	$(S \text{ min} + P) \leq S \leq S \text{ maks}$	$7 \leq S \leq 14$	100%
2	Tidak Layak	$(S \text{ min}) \leq S \leq S \text{ min} + (P - 1)$	$0 \leq S \leq 6$	0%

Diadaptasi dari Tesis Widiastuti

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke berbasis *Macromedia Flash* yang dilakukan oleh ahli media di atas, maka dapat diketahui hasil validasi media pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke berbasis *Macromedia Flash* dapat dilihat dalam Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli 1	14	Layak
Ahli 2	14	Layak
Rerata	14	Layak

Berdasarkan kelayakan dari kedua ahli materi diatas, maka diperoleh rerata skor 14, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan materi pembelajaran membuat pola dasar sistem meyneke menggunakan *Macromedia Flash* termasuk dalam katagori “ layak “. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola dasar sistem meyneke menggunakan *Macromedia Flash* pada materi pembuatan pola dasar valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Validasi ahli media dan guru

Proses validasi media dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*, kisi- kisi instrumen, dan instrumen penelitian kepada ahli media. Selanjutnya ahli media memberikan penilaian terkait aspek tampilan, tata bahasa, tata tulisan. Setelah melihat media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*, ahli media memberikan masukan dan saran terkait revisi yang harus dilakukan pada media tersebut. Setelah media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* selesai direvisi, ahli media memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Saran dari ahli media saat proses validasi media pembelajaran dapat dilihat dalam Tabel 16.

Tabel 16. Saran oleh Ahli Media

No	Komentar / Saran	Tindak Lanjut
1	Penggunaan jenis huruf di samakan	Jenis huruf disamakan
2	Penggunaan jenis huruf yang mudah di baca	Jenis huruf diganti dengan jenis huruf yang mudah dibaca
3	Proses langkah pembuatan pola dasar di buat animasi	Langkah pembuatan pola dibuat menggunakan animasi per langkah
4	Dibuat tombol ke materi berikutnya agar efektif dan efisien	Pada setiap scene dibuat tombol yang langsung mengarahkan ke scene selanjutnya
5	Pemberian titik titik pada proses animasi langkah pembuatan pola diperjelas	Titik titik pada setiap langkah pembuatan pola sudah diperjelas

Hasil penilaian dari validasi media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* pada kompetensi pembuatan pola ini dianalisis dengan skala *guttman* dengan dua alternative jawaban yaitu “layak” dan

“tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri dari 15 butir, sehingga diperoleh skor minimum $0 \times 15 = 0$, dan skor maksimal $1 \times 15 = 15$, jumlah kelas adalah 2 dan panjang interval adalah 8, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat Tabel 17.

Tabel 17. Kriteria Hasil Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Kategori	Skor	Hasil	Presentase
1	Layak	$(S_{\min} + P) \leq S \leq S_{\max}$	$8 \leq S \leq 15$	100%
2	Tidak Layak	$(S_{\min}) \leq S \leq S_{\min} + (P - 1)$	$0 \leq S \leq 7$	0%

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* oleh ahli media, maka dapat diketahui hasil validasi media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* oleh ahli media dalam Tabel 18.

Tabel 18. Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli 1	15	Layak
Ahli 2	15	Layak
Rerata	15	Layak

Berdasarkan kelayakan kedua ahli media, dapat diperoleh rerata skor 15, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* termasuk dalam kategori “layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Validasi Instrument

Proses validasi instrumen dilakukan dengan cara memberikan instrumen angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*, kisi- kisi instrumen angket kepada ahli evaluasi. Selanjutnya ahli evaluasi memberikan penilaian terkait aspek tampilan, tata bahasa, tata tulisan. Setelah melihat angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyne* menggunakan *Macromedia Flash*, ahli evaluasi memberikan masukan dan saran terkait revisi yang harus dilakukan pada instrumen angket pendapat siswa.. Saran dari ahli evaluasi saat proses validasi instrumen angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar badan system *meyne* menggunakan *macromedia flash* yaitu penggunaan kalimat pernyataan pada angket pendapat siswa lebih disederhanakan agar siswa lebih memahami maksud dari kalimat yang ditulis.

d. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk

Setelah proses validasi media selesai, proses selanjutnya yang harus dilakukan adalah menguji coba media pembelajaran pada skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dalam proses pembelajaran langsung pembuatan pola kepada siswa, dalam hal ini adalah siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo yang berjumlah 8 orang. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi selama penggunaan media sesungguhnya berlangsung dan juga untuk menganalisis kendala yang mungkin akan dihadapi ketika media pembelajaran digunakan serta untuk mengurangi kendala ketika uji coba skala besar dilakukan.

Hasil dari uji coba skala kecil masuk dalam katagori layak yaitu dengan prosentase persentase 37,5%, kategori baik sebesar 62,5%, katagori kurang baik sebesar 0% dan kategori tidak baik sebesar 0%, sehingga secara garis besar hasil penelitian pada uji coba skala kecil termasuk dalam katagori layak.

e. Uji Coba Skala Besar dan Produk Akhir

Setelah produk awal melalui proses uji coba skala kecil dan di revisi, maka langkah selanjutnya adalah produk tersebut di uji cobakan pada skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada proses pembelajaran langsung pembuatan pola kepada 24 responden, yaitu 24 orang siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Kegiatan uji coba skala besar digunakan dengan menampilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meynekeyang* menggunakan *Macroedia Flash* selama proses pembelajaran pembuatan pola berlangsung. Data yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba skala besar ini kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. setelah data hasil uji coba skala besar dianalisis dan dilakukan perhitungan, hasil peneltian skala besar ini termasuk dalam katagori layak.

Setelah media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dinyatakan layak, langkah selanjutnya adalah *mastering* produk akhir. *Mastering* media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* ini dikemas dalam bentuk CD interaktif.

2. Kelayakan Media Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem *Meyneke* Menggunakan *Macromedia Flash* Berdasar Pendapat Siswa

a. Uji Coba Skala Kecil

Pendapat siswa terhadap media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa. Responden uji coba skala kecil terdiri dari 8 orang siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan angket pendapat siswa kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* pada kolom yang telah disediakan pada lembar angket. Penilaian angket menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 18 item pernyataan dan dengan 4 alternatif jawaban. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat dalam Tabel 19

Tabel 19. Hasil Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	$\geq 57,6$	3	37,5 %
2	Baik	43,2 – 57,5	5	62,5 %
3	Kurang baik	28,9 – 43,1	0	0 %
4	Tidak baik	$<28,8$	0	0%
Jumlah			8	100 %

Berdasarkan data pada Tabel 19, pendapat siswa tentang media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash* berada pada kategori sangat baik menunjukkan persentase 37,5%, kategori baik sebesar 62,5%, kategori kurang baik sebesar 0% dan kategori tidak baik sebesar 0%. Sehingga media pembelajaran membuat pola

dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk uji coba skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dilakukan kepada 24 siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Siswa memberikan pendapat dengan cara menjawab pertanyaan yang berjumlah 18 butir. Angket menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban.

Tabel 20. Hasil pendapat siswa tentang media pada uji coba skala besar

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	$\geq 57,6$	7	29,16%
2	Baik	43,2 – 57,5	16	66,7 %
3	Kurang baik	28,8 – 43,1	1	4,17 %
4	Tidak baik	<28	0	0%
Jumlah			24	100 %

Berdasarkan data pada Tabel 20 pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* berada pada kategori sangat baik menunjukkan persentase 29,16% (7 siswa) ; kategori baik sebesar 66,7% (16 siswa); kategori kurang baik sebesar 4,17% (1 siswa)..

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem

Meyneke Menggunakan *Macromedia Flash*

a. Analisis Kebutuhan Produk

Kegiatan analisis kebutuhan produk diawali dengan melakukan kegiatan observasi pada saat proses pembelajaran membuat pola dasar berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana

suasana proses pembelajaran membuat pola, bagaimana guru menyampaikan materi pembelajaran, bagaimana penggunaan media pembelajarannya, dan bagaimana sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, serta untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah dan bagaimana penerapannya.

Kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Dlingo adalah (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) KTSP, dimana salah satu ciri KTSP adalah guru yang kreatif dan siswa yang aktif serta KTSP harus tanggap terhadap perkembangan IPTEK. Namun pada kenyataannya, selama proses pembelajaran, yang terlihat hanyalah guru yang aktif, sedangkan siswa terlihat pasif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK. Siswa terlihat pasif sebab selama proses pembelajaran berlangsung, hanya guru yang berperan aktif menjelaskan materi pembuatan pola dengan metode ceramah dan berbantuan media papan tulis untuk menjelaskan materi sedangkan siswa hanya fokus untuk mendengarkan dan melihat. Tentu saja hal ini akan menimbulkan kebosanan pada siswa, sebab aspek visual yang dilihat siswa hanyalah tulisan yang ditulis guru dipapan tulis. Untuk aspek materi yang dijelaskan oleh guru sudah sesuai dengan silabus, hanya saja keterbatasan siswa untuk lebih mengembangkan pemikirannya masih terbatas, misalnya dalam materi mengambil ukuran badan, siswa hanya bisa membayangkan saja apa yang guru jelaskan mengenai bagaimana langkah mengambil ukuran badan bagian mana saja yang harus diukur, tanpa adanya gambar visual yang nyata. Dengan melihat dan mengikuti proses pembelajaran pembuatan pola yang sedang berlangsung, maka peneliti sudah bisa menganalisis permasalahan yang terjadi, dan apa yang harus dilakukan agar bisa membantu

proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tuntutan KTSP.

Selain melakukan observasi kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan produk yaitu wawancara, wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola. Kegiatan wawancara ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengkajian kurikulum serta pelaksanaan pembelajaran. Pertanyaan- pertanyaan yang diberikan kepada guru yaitu 1) apa sajakah kompetensi yang terdapat di dalam mata pelajaran pembuatan pola, 2) bagaimana proses pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran pembuatan pola, 3) media apa sajakah yang sering digunakan pada proses pembuatan pola, 4) dari kompetensi yang sudah disebutkan oleh guru sebelumnya, kompetensi manakah yang masih terbatas penggunaan media pembelajarannya, 5) media pembelajaran yang bagaimanakah yang menjadi harapan guru dan sekolah agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif serta dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Jawaban guru saat diberikan pertanyaan tentang apa saja kompetensi yang ada di mata pelajaran pembuatan pola yaitu guru memberikan jawaban dan menjelaskan sesuai dengan silabus yang dijadikan sebagai acuan pembelajaran pembuatan pola. Kompetesni dasar yang ada di mata pelajaran pembuatan pola yaitu menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola dan membuat pola. Masing- masing komepetensi dasar tersebut terdiri dari beberapa indikator yang lebih secara rinci pokok pembahasannya.

Kompetensi dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola terdiri dari dua indikator yaitu mengidentifikasi macam-macam teknik pembuatan pola sesuai dengan sistem pembuatan pola dan mengidentifikasi karakteristik macam-macam pola berdasarkan teknik pembuatan pola dan media yang digunakan. Materi pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola yaitu (a) materi tentang pengertian pola, (b) macam-macam bentuk pola yang meliputi pola konstruksi dan pola drapping, (c) teknik/sistem pembuatan pola busana yang meliputi pola sistem praktis, sistem dressmaking, sistem bunta dan sistem meyneke. Kompetensi dasar menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola ini, guru menjelaskan bahwa penguasaan siswa terhadap proses pembuatan pola dengan teknik drapping masih sangat terbatas, sebab pada materi pembelajaran pola dengan teknik drapping guru hanya menjelaskan secara garis besar tentang apa itu pola dengan teknik drapping tanpa melakukan pembahasan materi secara khusus, hal ini dilakukan karena sangat terbatasnya ketersediaan boneka atau manequin yang hanya ada satu boneka di setiap kelas. Oleh sebab itu materi pembelajarann drapping tidak begitu ditekankan di sekolah ini. Sedangkan untuk materi pembelajaran pembuatan pola dengan teknik konstruksi, penguasaan materi siswa tentang macam-macam sistem pembuatan pola dasar masih terbatas, sebab guru hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan satu sistem pembuatan pola teknik konstruksi yaitu sistem praktis, sedangkan untuk sistem pembuatan pola yang lain seperti sistem dressmaking, sistem soen, sistem meyneke dan sistem bunta siswa diminta untuk mempelajari sendiri menggunakan *joobsheet* yang diberikan oleh guru.

Pertanyaan ke dua dalam proses wawancara yaitu bagaimanakah proses pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran pembuatan pola. Guru menjawab bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran pembuatan pola adalah menggunakan model pembelajaran langsung, yaitu ceramah dan demonstrasi dan terdapat menggunakan model pembelajaran tutor sebaya. Menurut guru model pembelajaran langsung masih di anggap model pembelajaran yang paling tepat untuk proses pembelajaran praktik, hanya saja menurut guru pengampu mata pelajaran ini penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menjadi salah satu penyebab kurang efektif nya proses pembelajaran. Sedangkan untuk penggunaan model pembelajaran tutor sebaya guru mengungkapkan penggunaanya kurang efektif sebab penyampaian materi yang guru sampaikan kepada ketua kelompok sering kali mengalami perubahan makna ketika ketua kelompok menjelaskan kepada teman-teman nya dalam satu kelompok. Menurut guru hal ini terjadi karena penyampaian ketua kelompok kepada temannya menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan sesuai dengan pemahaman mereka, sehingga teman lainnya dalam anggota kelompok tersebut juga menenggapinya dan memahaminya dengan pemahaman yang berbeda lagi sesuai dengan apa yang mereka anggap itu benar. Pertanyaan ketiga tentang media pembelajaran apa saja yang sering digunakan pada proses pembelajaran pembuatan pola, guru memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran pembuatan pola masih sangat terbatas yaitu masih menggunakan *joobsheet* dan papan tulis. Di sekolah belum tersedia media pembelajan yang lain selain papan tulis dan *joobsheet*. Hal ini terjadi karena kurang kreatifnya guru

dalam membuat media pembelajaran yang lebih beraneka ragam, misalnya seperti media chart, ALG, media yang berbasis komputer, modul, dan lain-lain.

Pertanyaan keempat yaitu tentang kompetensi manakah dalam mata pembelajaran pembuatan pola yang masih sangat terbatas penggunaan media pembelajaran, menurut guru pengampu mata pelajaran ini materi pembelajaran yang masih terbatas penggunaan media pembelajarannya yaitu materi teknik pembuatan pola yaitu proses pembuatan polanya. Guru menjelaskan bahwa pada materi proses pembuatan pola yang dijelaskan dan didemonstrasikan secara langsung hanyalah satu jenis sistem pembuatan pola yaitu sistem praktis sedangkan untuk sistem pembuatan pola yang lainnya seperti sistem dress making, soen, meyneke dan bunka siswa diminta untuk mempelajari secara individu menggunakan joobsheet. Namun menurut guru hal ini kurang efektif, sebab untuk mempelajari proses pembuatan pola siswa seharusnya belajar dengan media yang bisa membangkitkan pemahaman yang tinggi, misalnya dengan melihat langsung bagaimana proses pembuatan pola itu terbentuk langkah demi langkah bukan hanya dengan melihat gambar secara keseluruhan yang sudah terbentuk.

Pertanyaan terakhir dalam proses wawancara yaitu media pembelajaran yang bagaimanakah yang diharapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, guru menjawab bahwa media yang diharapkan adalah media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar lebih semangat serta media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK yang saat ini semakin pesat.

Setelah peneliti mengkaji dari hasil observasi dan wawancara, maka peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang ada dikhususkan pada pelajaran pembuatan pola adalah terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran pembuatan pola. Oleh sebab itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi pembuatan pola, yang dikhususkan pada pembuatan pola dasar dengan system *meyneke*.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, maka langkah selanjutnya yaitu analisis materi, analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya secara sistematis. Materi-materi yang dikumpulkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu materi tentang pola dasar yang meliputi materi tentang pengertian pola dasar, materi macam-macam teknik dan sistem pembuatan pola, materi tentang alat dan bahan untuk membuat pola, materi cara pengambilan ukuran badan, materi macam-macam ukuran untuk membuat pola, dan materi tentang pola dasar *meyneke*. Setelah materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran telah terkumpulkan, langkah selanjutnya adalah pemilihan jenis media pembelajaran. Sebelum menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan, peneliti terlebih dahulu mengkaji tentang jenis-jenis media pembelajaran yang meliputi karakteristik media pembelajaran serta melihat kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran. Sumber-sumber yang dikaji untuk pemilihan media pembelajaran adalah buku Media Pendidikan karangan Dr. Arief S. Sadiman, buku Media Pembelajaran karangan Prof. Dr. Azhar Arsyad, buku Media Pembelajaran karangan Oemar

Hamalik, buku Media Pembelajaran karangan Daryanto, buku Indriana Dina yang berjudul Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran. Setelah mengkaji beberapa hal tentang media pembelajaran, akhirnya peneliti memilih dan memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*. Alasan yang menjadi dasar pemilihan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* yaitu karena : a) media *Macromedia Flash* sesuai dengan ciri- ciri KTSP yaitu harus tanggap terhadap perkembangan IPTEK, b) tersedianya LCD proyektor di sekolah sehingga mendukung dikembangkannya media pembelajaran yang berbasis multimedia, c) *Macromedia Flash* dapat dibuat file presentasi dengan menggabungkan gambar, animasi, gerak, suara serta tombol navigasi sehingga siswa akan tertarik dengan digunakannya media tersebut dalam proses pembelajaran.

b. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, kemudian menyusunnya secara sistematis, yaitu urutan penyajiannya mulai dari pengertian pola secara umum, macam- macam teknik pembuatan pola dasar, alat dan bahan untuk membuat pola, cara mengambil ukuran, macam- macam ukuran yang digunakan untuk membuat pola, pengertian pola dasar sistem *meyneke*, langkah pembuatan pola dasar sistem *meyneke*. Materi materi tersebut dikaji dari beberapa sumber bacaan, antara lain dari Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar karangan Soekarno, dari buku Membuat Pola karangan Dra. Suryawati dkk, buku karangan Dra. Porrie Muliawan yang berjudul Analisa Pecah Model Busana

Wanita, dari buku Konstruksi Pola Busana karangan Dr. Widjningsih, dan beberapa sumber dari internet. Materi pengertian pola yang dimasukan dalam media pembelajaran merupakan kesimpulan dari beberapa pendapat tentang pengertian pola. Pada materi macam-macam teknik dan sistem pembuatan pola disesuaikan dengan materi teknik dan sistem pembuatan pola dasar yang ada disilabus sekolah yaitu pola sistem praktis, pola sistem dressmaking, pola sistem soen, pola sistem meyneke dan pola sistem bunka. Pada materi macam- macam ukuran membuat pola yaitu digunakan macam-macam ukuran yang diperlukan untuk membuat pola sistem meyneke yang di kaji dari buku Soekarno Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar dan buku Membuat Pola karangan Dra. Suryawati dkk. Pada materi langkah mengambil ukuran badan menggunakan materi yang bersumber dari buku Membuat Pola karangan Dra. Suryawati dkk. Materi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola diambil dari buku Membuat Pola karangan Dra. Suryawati dkk, buku Soekarno Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar yang disimpulkan dan diambil yang menurut peneliti akan lebih mudah dipahami oleh siswa sedangkan untuk gambar macam-macam alat dan bahan diambil dari sumber internet. Materi pengertian pola dasar sistem meyneke dikutip dari pengertian menurut J.H.C Meyneke yang diambil dari internet, sedangkan untuk langkah pembuatan pola dasar system meyneke merupakan gabungan dari langkah-langkah membuat pola sistem meyneke menurut Soekarno berjudul Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar dan buku Membuat Pola karangan Dra. Suryawati dkk yang padukan dan dipilih langkah yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Setelah penyusunan materi secara sistematis, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengumpulkan komponen pendukung untuk membuat media pembelajaran. Komponen pendukung tersebut antara lain terdiri dari : animasi, gambar, musik, grafik. Animasi yang ada dalam media pembelajaran pembuatan pola ini adalah animasi pemandangan yang bisa digambar langsung menggunakan program macromedia flash tanpa harus menggunakan bantuan program lain seperti corel draw misalnya. Animasi pada media pembelajaran ini antara lain terdiri dari animasi gambar awan, gambar pohon. Maksud dari pemilihan animasi yang berwujud pemandangan adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan diharapkan siswa dapat terbawa oleh suasana pemandangan yang disajikan. Komponen pendukung lainnya yang dikumpulkan adalah gambar yang terdiri dari macam- macam gambar alat dan bahan membuat pola, gambar cara mengambil ukuran badan serta gambar burung yang diambil dari internet. Pada komponen musik, musik yang dipilih ada jenis musik bertemakan proses pembelajaran, maksud dipilihnya jenis musik ini adalah agar suasana pembelajaran tetap terkendali sebab jenis musik yang dipilih bukan jenis musik yang berirama keras dan menimbulkan kebisingan sehingga diharapkan siswa tetap fokus pada materi pembelajaran yang disajikan. Pada komponen grafik dalam media pembelajaran ini yaitu adanya grafik bentuk bentuk garis yang digunakan untuk langkah-langkah membuat pola sistem meyeke. Grafik tersebut terdiri dari garis lurus, garis lengkung, titik, garis patah patah. Pembuatan grafik grafik tersebut menggunakan bantuan tool yang ada di menu bar pada program *macromedia flash*.

Langkah selanjutnya adalah mendesain alur pembuatan media dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Penyusunan *flowchart* dimulai dari halaman intro atau pembuka yang berisi judul media pembelajaran, mahasiswa yang membuat pengembangan media serta lembaga. Halaman selanjutnya adalah penyajian menu-menu yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, yaitu terdiri dari SK-KD, Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi, Profil, dan Help. Halaman selanjutnya adalah penjelasan dari menu SK-KD yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, halaman menu tujuan pembelajaran menjelaskan beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mempelajari dan menggunakan media, halaman menu materi menyebutkan macam macam materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran, halaman evaluasi berisi soal essay dan unjuk kerja untuk siswa, halaman profil berisi biodata pengembang media, dan menu tang terakhir adalah menu help yang berisi petunjuk penggunaan tombol-tombol navigasi beserta penjelasannya. *Flowchart* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Langkah selanjutnya setelah membuat *flowchart* yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sketsa gambar dasar yang disusun secara berurutan sesuai dengan *scene* dari sebuah produk yang akan kita buat. *Storyboard* itu sendiri menggambarkan desain *layout*, desain grafis, dan desain navigasi. Desain *layout* terdiri dari halaman intro, halaman petunjuk, halaman tujuan, halaman materi, halaman evaluasi,. Desain grafis yaitu berupa *background* yang digunakan, animasi yang digunakan. Sedangkan desain navigasi yang ada pada

media pembelajaran menggunakan tombol label dan tombol gambar. *Storyboard* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Setelah *flowchart* dan *storyboard* selesai dibuat, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain tampilan media. Kegiatan yang dilakukan dalam mendesain tampilan media adalah meliputi membuat *background*, memasukan teks, memasukkan gambar, memasukkan music, serta membuat navigasi.

Background pada halaman pembukaan pada media pembelajaran ini terdiri dari gambar awan dengan komposisi warna-warna yang lembut yaitu warna ungu kecoklatan. Pemilihan warna yang lembut ini dimaksudkan agar aspek visual yang ditampilkan pada halaman pembuka media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini tidak mencolok mata. Sedangkan pada *background* halaman yang selanjutnya, yaitu pada halaman menu utama dan menu penyajian materi menggunakan *background* pemandangan. Pemilihan desain pemandangan pada tampilan ini dimaksudkan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang santai, *relax* dan juga dengan maksud agar siswa bisa terbawa dengan suasana alam yang ditampilkan pada *background* sehingga siswa tidak tegang.

Selain mendesain tampilan *background*, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan jenis tulisan yang tepat digunakan untuk tampilan pada media pembelajaran menggunakan *macromedia flash*. Jenis huruf yang digunakan harus mudah dibaca oleh siswa hingga jarak maksimal yang memungkinkan terbaca dalam ruang kelas. Pada media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini menggunakan jenis huruf perpetual dengan ukuran huruf di sesuaikan dengan materi yang disajikan, untuk penulisan judul media dan penulisan nama

pengembang media serta instansi pada halaman intro menggunakan ukuran huruf 25. Pada halaman menu dan help menggunakan ukuran huruf 32, halaman SK – KD untuk penulisan SK-KD menggunakan ukuran huruf 32 dan penulisan poin-poin SK dan KD menggunakan ukuran huruf 27. Pada halaman tujuan pembelajaran, penulisan tujuan pembelajaran menggunakan ukuran huruf 30 dan poin-poin tujuan pembelajaran menggunakan ukuran huruf 25. Pada halaman materi pembelajaran menggunakan ukuran huruf 27, pada halaman yang berisi penyajian materi mulai dari pengertian pola, macam- macam teknik pembuatan pola, macam-macam alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola, cara mengambil ukuran badan, macam –macam ukuran untuk membuat pola badan, pengertian pola dasar sistem meyneke,serta langkah- langkah membuat pola dasar sistem meyneke menggunakan ukuran huruf 30 untuk penulisan judul materinya dan untuk penjelasan materi nya menggunakan ukuran 25.

Setelah komponen-komponen yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini terkumpul, maka tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan media *macromedia flash*. Pembuatan tampilan pada media harus sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Jika proses- proses tersebut telah selesai dilakukan maka media pembelajaran tersebut siap untuk dioperasikan. Media yang telah selesai dibuat tersebut adalah masih media dalam tahap awal yang selanjutnya harus divalidasi oleh ahli media sebelum diujikan kepada peserta didik.*Storyboard* lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Validasi Ahli dan Revisi Produk Awal

Validasi dilakukan oleh orang yang ahli, baik ahli dalam bidang media maupun ahli materi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi pembuatan pola, dosen ahli media, dan guru pengampu mata pelajaran pembuatan pola. Revisi dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran pembuatan pola dasar badan sistem *meyneke* sesuai dengan saran para ahli. Ahli yang diminta untuk memberikan penilaian yaitu ibu Sugiyem, M.Pd sebagai validator ahli media sekaligus sebagai validator ahli materi, dan ibu Siti Sholikhah, S.Pd sebagai guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Berikut ini penjelasan hasil validasi media berbasis *Macromedia Flash* oleh ahli :

1) Validasi ahli materi dan guru

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran membuat pola dasar system *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*, kisi-kisi instrumen materi dan materi penelitian kepada ahli materi.

Pada proses validasi ahli materi ini, validator memberikan masukan terkait dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini. Pada materi pengertian pola dasar yang dijabarkan dalam media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* ini menggunakan kalimat yang terlalu panjang sehingga ditakutkan siswa akan sulit untuk memahami, terlebih siswa masih kelas X yang masih awam dengan istilah-istilah dalam pola dasar, sehingga penyusunan kalimat tentang pengertian pola dasar harus lebih disederhanakan dengan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa namun masih mencakup poin-poin penting dari pengertian pola dasar. Pada materi tentang langkah mengambil ukuran badan,

tidak dicantumkan gambar proses pengambilan ukuran, padahal untuk siswa kelas X yang masih pemula mempelajari tentang pola busana harus diberi gambaran secara visual tentang bagaimana cara mengambil ukuran badan dan bagian badan yang harus dilakukan pengukuran, sehingga sangat penting dicantumkan gambar cara mengambil ukuran badan. Pencantuman hasil jadi ukuran juga menjadi hal yang penting, sebab jika hasil jadi ukuran tidak dicantumkan maka siswa akan merasa kesulitan dalam menghitung dikarenakan siswa masih belum begitu paham tentang penghitungan ukuran untuk membuat pola.

Berdasarkan kelayakan dari kedua ahli materi diatas, maka diperoleh rerata skor 14, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan materi pembelajaran membuat pola dasar sistem meyneke menggunakan *Macromedia Flash* termasuk dalam katagori “ layak “. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* pada materi pembuatan pola dasar valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi ahli media dan guru

Proses validasi media dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash*, kisi- kisi instrumen, dan instrumen penelitian kepada ahli media. Setelah media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* selesai direvisi, ahli media memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Validator ahli materi memberikan saran pada media yang telah dikembangkan , antara lain tentang penggunaan huruf, langkah-langkah pembuatan pola dasar sistem meyneke, Penggunaan huruf pada tampilan media pembelajaran menggunakan macromedia flash ini menggunakan lebih dari satu jenis huruf , ahli media menyarankan agar penggunaan jenis huruf disamakan saja. Penggunaan jenis huruf yang digunakan ada yang tidak mudah dibaca, sehingga lebih baik penggunaan huruf menggunakan satu jenis huruf saja dalam satu media pembelajaran, yaitu menggunakan huruf perpetua, sedangkan untuk penggunaan ukuran huruf harus disesuaikan dengan lingkup ruangan yang digunakan, serta disesuaikan dengan banyak sedikitnya materi yang disajikan dalam setia slide media, sehingga tingkat keterbacaan materi yang disajikan dapat dibaca dengan jelas, baik oleh iswa yang duduk didepan atau dibelakang. Selain penggunaan huruf, yang menjadi koreksi dari ahli media adalah proses langkah-langkah membuat pola dasar sistem *meyneke* yang hanya dijabarkan dengan gambar utuh tanpa proses animasi, sehingga ahli media menyarankan untuk membuat animasi pada proses langkah-langkah membuat pola dasar sistem *myeneke*. Penggunaan animasi ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami langkah demi langkah proses pembuatan pola dasar sistem meyneke. Hal lain yang menjadi koreksi dari ahli media adalah pemberian titik pada setiap langkah, hal ini dimaksudkan agar mengetahui letak huruf yang dimaksud dengan adanya titik-titik sesuai dengan posisi huruf.

Hasil penilaian dari validasi media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* pada kompetensi pembuatan pola ini

diperoleh rerata skor 15, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* termasuk dalam katagori “layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran

d. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi Produk

Setelah proses validasi media selesai dilakukan, maka hal yang dilakukan adalah menguji coba media pembelajaran pada skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dalam proses pembelajaran langsung pembuatan pola kepada siswa, dalam hal ini adalah siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo yang berjumlah 8 orang. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi selama penggunaan media sesungguhnya berlangsung dan juga untuk menganalisis kendala yang mungkin akan dihadapi ketika media pembelajaran digunakan serta untuk mengurangi kendala ketika uji coba skala besar dilakukan.

Kegiatan uji coba skala kecil ini dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* menggunakan LCD proyektor selama proses pembelajaran langsung pembuatan pola. Ketika proses pembelajaran pembuatan pola yang menggunakan *macromedia flash* pada skala kecil ini selesai, peneliti melakukan refleksi beberapa menit dengan menarik secara garis besar pernyataan manakah yang mendapat respon kurang baik dari mayoritas siswa, dan hasilnya menunjukan

pada aspek penggunaan musik. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang penggunaan musik yang diperdengarkan dalam media pembelajaran menggunakan *macromedia flash*, sebagian besar siswa menjawab bahwa penggunaan musik yang diperdengarkan justru membuat siswa mengantuk. Hal ini menjadi koreksi bagi peneliti untuk menyajikan yang lebih baik pada uji coba skala besar mendatang. Secara garis besar hasil penelitian pada uji coba skala kecil termasuk dalam katagori layak.

e. Uji Coba Skala Besar dan Produk Akhir

Setelah produk awal melalui proses uji coba skala kecil dan di revisi, maka langkah selanjutnya adalah produk tersebut di uji cobakan pada skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada proses pembelajaran langsung pembuatan pola kepada 24 responden, yaitu 24 orang siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Kegiatan uji coba skala besar digunakan dengan menampilkan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meynekeyang* menggunakan *Macroedia Flash* selama proses pembelajaran pembuatan pola berlangsung. Data yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba skala besar ini kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Hasil peneltian skala besar ini termasuk dalam katagori layak.

Setelah media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dinyatakan layak, langkah selanjutnya adalah *mastering* produk akhir. *Mastering* media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* ini dikemas dalam bentuk CD interaktif.

3. Kelayakan Media Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem *Meyneke* Menggunakan *Macromedia Flash* Berdasar Pendapat Siswa

c. Uji Coba Skala Kecil

Pendapat siswa terhadap media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa. Responden uji coba skala kecil terdiri dari 8 orang siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada angket yang menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 18 item dengan 4 alternatif jawaban.

Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash* berada pada kategori sangat baik menunjukkan persentase 37,5%, kategori baik sebesar 62,5%, kategori kurang baik sebesar 0% dan kategori tidak baik sebesar 0%. Sehingga media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk uji coba skala besar.

d. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dilakukan kepada 24 siswa kelas X Busana di SMK N 1 Dlingo. Siswa memberikan pendapat dengan cara menjawab pertanyaan yang berjumlah 18 butir.

Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* berada pada kategori sangat baik menunjukkan persentase 29,16% (7 siswa) ; kategori baik sebesar 66,7% (16 siswa); kategori kurang baik sebesar 4,17% (1 siswa).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem *Meyneke* Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk SMK N 1 Dlingo” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi oleh Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Tahapan – tahapan pengembangan yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov tersebut yaitu: a) analisis kebutuhan produk, b) mengembangkan produk awal, c) validasi ahli dan revisi, d) uji coba skala kecil dan revisi, e) uji coba skala besar dan produk akhir.
2. Media pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *Macromedia Flash* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil dari pendapat siswa, yaitu dimana sebanyak 6 siswa (75%) menyatakan media sangat baik, dan sebanyak 2 siswa (25%) menyatakan media baik. Sedangkan pada uji coba skala besar sebanyak 7 siswa (29,16%) menyatakan media sangat baik dan sebanyak 16 siswa (66,7%) menyatakan media baik dan 1 orang siswa(4,17%)menyatakan media kurang baik.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash*, memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran pembuatan pola dasar. Adanya media pembelajaran dari hasil pengembangan dari penelitian ini, membuat guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran, dan juga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* juga membawa dampak yang positif bagi siswa, yaitu membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi siswa untuk lebih semangat mengikuti pelajaran. Siswa menjadi lebih mudah dalam menangkap materi yang disajikan oleh guru, sehingga diharapkan ketercapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembuatan pola dapat lebih baik dari sebelum adanya media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* ini. Selain membawa dampak yang positif bagi guru dan siswa, pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* juga membawa dampak positif bagi sekolah, yaitu dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* ini membuat ketersediaan sarana dan prasarana yaitu LCD proyektor menjadi lebih maksimal penggunaannya. Selain itu, adanya pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* ini dapat menjadi inspirasi bagi pengajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa tentunya pada mata pelajaran yang lain.

C. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* untuk SMK N 1 Dlingo dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang interaktif yang berisimateri yang sistematis dan adanya animasi gerak, gambar, dan music sangat berperan penting untuk menunjang pembelajaran yang efektif, sebab dengan adanya gerak, animasi serta penyusunan materi pembelajaran yang sistematis dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* dapat di *copy* oleh siswa agar dapat digunakan sebagai media belajar secara mandiri di rumah, sehingga apabila ada materi yang belum dipahami siswa saat proses pembelajaran di sekolah siswa dapat mempelajari ulang di rumah.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash* memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran di sekolah, media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang lebih luas. membuat pola dasar sistem *meyneke* menggunakan *macromedia flash*

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djati, P. (2001). *Pola Dasar Dan Pecah Pola Busana*. Jakarta: Kanisius.
- Djemari, M. (2012). *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha.
- Furi, A. R. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Jobsheet Pada Mata Diklat Konstruksi Pola Di Smk Piri 2 Yokyakarta*.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pembelajaran*. Bandung: Ptcitra Aditya Bakti.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Banttu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Kompute.
- Kardi, & M, N. (2000). *Pengajaran Langsung*. Surabaya: University Press.
- Kusnandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan & Pesriapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mahanani, C. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Dengan Teknik Sulam Pita Pada Busana Dalam Bentuk Macromedia Flah Di Smk Pius X Magelang*.
- Muliawan, P. (1990). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Pt Bpk Gunung Mulia.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munawaroh, A. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Sistem Meyneke Berbasis Macromedia Flash Di Smk Ma'arif 2 Piyungan*.
- Pramono, A. (2006). *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*.

- Puslitjaknov, T. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan & Inovasi Pendidikan Badan Penelitian & Pengembangan Departemen Pendidikan Indonesia.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sucipto, C. K. (2011). *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tamimi, E. (1982). *Trampil Memantas Diri Dan Menjahit*. Jakarta: Depdikbud.
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, C., & Rusyan, T. (1992). *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1

Hasil Wawancara dan Observasi awal

**Hasil Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran Pembuatan Pola
di SMK N 1 Dlingo**

Wawancara dilaksanakan pada :

Waktu : Bulan Juli 2016

Tempat : Ruang Praktik Busana di SMK N 1 Dlingo

Alamat : Jl. Patuk-Dlingo, Temuwuh, Dlingo, Bantul, Yogyakarta

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa sajakah kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran pembuatan pola?	Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola dan membuat pola,
2	Bgaimanakah proses pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran pembuatan pola?	Dalam mata pelajaran pembuatan pola, terdapat guru menggunakan model pembelajaran langsung seperti ceramah dan demonstrasi, kadang menggunakan model pembelajaran tutor sebaya. Namun penggunaan model pembelajaran tutor sebaya di nilai kurang efektif menurut guru, sebab penyampaian informasi/ materi yang disampaikan kepada siswa seringkali berubah pemahaman.
3	Media apa saja yang sering digunakan pada pembelajaran pembuatan pola?	Untuk mata pelajaran pola sering menggunakan <i>jobsheet</i> , atau dijelaskan langsung di papan tulis oleh guru.
4	Dari kompetensi yang tadi ibu sebutkan, kompetensi manakah yang masih terbatas penggunaan media pembelajarannya?	Kompetensi membuat pola, guru dan sekolah masih merasa kesulitan dalam ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada di sekolah untuk mata pelajaran pembuatan pola sangatlah minim, yaitu hanya ada modul, <i>jobsheet</i> , dan papan tulis.
5	Media pembelajaran yang bagaimanakah yang menjadi harapan guru agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran?	Media pembelajaran yang kami harapkan adalah media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa, dan juga media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK yang saat ini semakin pesat.

**Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Pembuatan Pola
di SMK N 1 Dlingo**

Observasi dilaksanakan pada :

Waktu : Bulan Februari 2016

Tempat : Ruang Praktik Busana di SMK N 1 Dlingo

Alamat : Jl. Patuk-Dlingo, Temuwuh, Dlingo, Bantul, Yogyakarta

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan Media Pembelajaran			Pada saat pembelajaran mata pelajaran pembuatan pola, guru menggunakan media papan tulis dan <i>jobsheet</i> . di ruang kelas juga terdapat LCD proyektor
	a. Papan tulis	√		
	b. Buku/modul	√		
	c. Gambar/ <i>chart</i>		√	
	d. <i>Handout/jobsheet</i>	√		
	e. LCD/komputer	√		
	f. Lain-lain			
2	Penggunaan Model Pembelajaran			Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran pembuatan pola adalah ceramah, demonstrasi, diskusi, kerja kelompok, dan pemberian tugas
	a. Ceramah	√		
	b. Tanya jawab		√	
	c. Diskusi	√		
	d. Demonstrasi	√		
	e. Kerja kelompok	√		
	f. Pemberian tugas	√		
	g. Eksperimen		√	
	h. Observasi		√	
3	Sikap Siswa Selama Pembelajaran			Pada saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif
	a. Aktif		√	
	b. Pasif	√		

LAMPIRAN

2

Perangkat Pembelajaran

- RPP
- Silabus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SMK N 1 Dlingo
Mata Pelajaran	: Pembuatan Pola
Kelas/ Semester	: IX Busana/Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (4 x 45 menit)
Standar Kompetensi	: Membuat Pola (<i>Pattern Making</i>)
Kompetensi Dasar	: Membuat Pola
KKM	: 75

I. Indikator

1. Menjelaskan pengertian pola dasar
2. Menyebutkan dan menjelaskan teknik dan sistem pembuatan pola dasar
3. Menyebutkan alat dan bahan untuk membuat pola
4. Menyebutkan macam-macam ukuran yang digunakan untuk membuat pola
5. Menjelaskan cara pengambilan ukuran badan
6. Membuat pola dasar badan dengan sistem tertentu

II. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pola dasar
2. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan teknik dan sistem pembuatan pola dasar
3. Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat dan bahan membuat pola
4. Siswa dapat menyebutkan ukuran yang diperlukan dalam membuat pola

5. Siswa dapat menjelaskan cara pengambilan ukuran
6. Siswa dapat membuat pola dasar badan sesuai dengan sistem tertentu

III. Materi Ajar

1. Deskripsi pengertian pola dasar
2. Deskripsi teknik dan sistem pembuatan pola
3. Deskripsi macam-macam alat dan bahan membuat pola
4. Deskripsi macam-macam ukuran membuat pola
5. Deskripsi cara pengambilan ukuran badan
6. Deskripsi langkah-langkah membuat pola dasar sistem meyeneke

IV. Metode/Pendekatan Pembelajaran

1. Metode/ model pembelajaran langsung (*direct instruction*)
2. Penugasan
3. Unjuk kerja

V. Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Alat : pensil, bolpoin, penggaris lurus, penggaris pola lengkung, skala, penghapus, pensil merah biru
2. Bahan : buku kostum, lembar penilaian
3. Sumber belajar :
 - Ernawati, (2009) Tata Busana I dan Tata Busana II .
 - Porrie Muliawan, (1992) Konstruksi Pola Busana Wanita.
 - Soekarno, (2011) Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar.

VI. Media Pembelajaran

1. Video *Macromedia Flash* Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke*
2. *Handout*

VII.Strategi Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan salam (Fase 1 MPL)2. Guru melakukan presensi kehadiran siswa(Fase 1 MPL).3. Guru mendeskripsikan secara singkat mengenai materi pembelajaran pembuatan pola dasar badan sistem meyneke (Fase 1 MPL).4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembuatan pola pada pertemuan hari ini. (Fase 1 MPL).5. Guru menginformasikan kepada siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media <i>macromedia flash</i> yang akan dilakukan(Fase 1 MPL).6. Guru menjelaskan relevansi pembelajaran pembuatan pola dasar badan sistem meyneke dengan dunia industri (Fase 1 MPL).	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan secara singkat pembuatan pola dasar badan wanita meyneke (Fase 2 MPL).2. Guru menampilkan media <i>macromedia flash</i> menggunakan LCD viewer (Fase 2 MPL).3. Guru menjelaskan langkah-langkah membuat pola dasar badan wanita meyneke (Fase 2 MPL).4. Siswa membuat pola dasar badan secara individu mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru.5. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.6. Siswa mengerjakan praktek secara individu.7. Guru berkeliling untuk memonitor kinerja siswa dalam belajar(Fase 3 MPL).8. Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses membuat pola dasar badan wanita sistem meyneke.9. Siswa bertanya kepada guru bila mengalami kesulitan.10. Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja siswa membuat pola dasar badan wanita meyneke.11. Siswa mengumpulkan hasil kerja tepat waktu sesuai komando guru	145 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi berupa unjuk kerja kepada siswa (Fase 4 MPL). 2. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar pembuatan pola dasar badan wanita sistem meyneke dengan cara memberikan penguatan terhadap hasil pola yang benar dan memberitahu kesalahan siswa dalam pembuatan pola(Fase 4 MPL).. 3. Guru memberikan tindak lanjut dengan cara menyimpulkan hasil belajar pembuatan pola badan sistem meyneke bersama-sama dengan siswa (Fase 4 MPL).. 4. Guru dan siswa melakukan refleksi. 5. Guru menginformasikan materi selanjutnya(Fase 5 MPL).. 6. Guru menutup pelajaran pembuatan pola dengan salam. 	20 menit
----------------	--	----------

VIII. Penilaian

1. Jenis penilaian :

- Afektif (soal essay)
- Kognitif (sikap)
- Psikomotorik (unjuk kerja)

2. Alat Penilaian :

- Lembar penilaian afektif (soal essay)
- Lembar penilaian kognitif (sikap)
- Lembar penilaian psikomotorik (unjuk kerja)

Yogyakarta,

2017

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Siti Solikhah, S.Pd

Eka Puji Lestari

SILABUS

Nama Sekolah : SMK N 1 Dlingo
Mata Pelajaran : Pembuatan Pola
Kelas : 1X Busana
Semester : Ganjil
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Kode Kompetensi : 103.KK.02
Alokasi Waktu : 216 X 45 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
					TM	PS	PI	
2.1 Menguraikan Macam-macam teknik pembuatann pola	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi macam-macam teknik pembuatan pola sesuai dengan sistem pembuatan pola Mengidentifikasi karakteristik macam-macam pola berdasarkan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian pola Macam-macam bentuk pola : <ul style="list-style-type: none"> Pola konstruksi Pola <i>draping</i> Pola jadi Teknik/ sistem pembuatan pola busana : <ul style="list-style-type: none"> Sistem 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi macam-macam teknik membuat pola sesuai sistem pembuatan pola Mengidentifikasi karakteristik macam-macam pola berdasarkan teknik pembuatan dan bahan yang 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Tes tertulis Tes uraian Tes lisan Hasil unjuk kerja 	4	4 (8)		<ul style="list-style-type: none"> Ernawati dkk, Tata Busana 1, 2, Dep Dik Nas, Jakarta, 2008

	teknik pembuatan dan media yang digunakan	praktis <ul style="list-style-type: none"> - Sistem dressmaking - Sistem soen - Sistem meyneke - Sistem bunka 	digunakan					
2.2 Membuat pola	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan tempat kerja membuat pola sesuai standart ergonomik • Mengidentifikasi ala- dan bahan membuat pola sesuai kebutuhan • Membuat daftar ukuran yang dibutuhkan dalam membuat pola berdasarkan sistem pembuatan pola secara terinci • Membuat pola dasar sesuai dengan teknik dan ukuran badan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat kerja membuat pola • Alat dan bahan membuat pola • Tanda-tanda pola • Cara mengambil ukuran dalam membuat pola • Pola dasar wanita 1. Teknik konstruksi : <ul style="list-style-type: none"> - Sistem praktis - Sistem dressmaking - Sistem so en - Sistem meyneke 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan tempat kerja membuat pola • Mengidentifikasi alat dan bahan membuat pola • Mengidentifikasi tanda-tanda pada pola • Mengambil ukuran untuk membuat pola • Membuat pola dasarbadan atas, lengan, dan rok dengan teknik konstruksi dengan skala 1 : 4 • Membuat pola dasar badan atas, lengan dan rok 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Tes tertulis • Tes uraian • Tes lisan • Hasil unjuk kerja 	22	186 (372)		<ul style="list-style-type: none"> • Ernawati dkk, Tata Busana 1, 2, Dep Dik Nas, Jakarta, 2008

	<p>dengan tepat dilengkapi dengan tanda-tanda pola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan uji coba pola dasar sesuai dengan ukuran badan atau boneka secara mandiri • Memperbaiki pola sesuai dengan letak kesalahan • Mengidentifikasi pola bagian-bagian busana (teliti, disiplin, kerja keras) • Membuat pola bagian-bagian busana sesuai dengan desain dan teknik membuat pola • Membuat pecah 	<p>- Siste bunka</p> <p>2. Pola teknik draping</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uji coba pola badan atas, lengan dan rok sesuai ukuran sebenarnya • Pola bagian-bagian busana sesuai desain : <ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam garis leher - Macam-macam krah - Macam-macam lengan - Macam-macam rok • Pecah pola busana wanita: <ul style="list-style-type: none"> - Blus longgar - Blus 	<p>teknik draping</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat uji coba pola badan atas, lengan dan rok pada badan atau boneka • Membuat pola bagian-bagian pola • Membuat pecah pola busana wanita sesuai gambar desain dengan skala 1 : 4 • Membuat pecah pola busana anak sesuai gambar desain dengan skala 1 : 4 • Menggunting pola sesuai dengan garis dan tanda pola • Merancang bahan sesuai dengan kebutuhan 					
--	---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>pola sesuai desain dan ukuran yang telah ditentukan dengan skala 1 : 4 dan ukuran sesungguhnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunting pola sesuai dengan garis dan tanda pola • Membuat rancangan bahan sesuai kebutuhan • Menyimpan pola sesuai dengan standar penyimpanan pola dilengkapi dengan identitas dan desain 	<p>berpinggang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaun - Busana rumah - Berbagai model rok • Pecah pola busana wanita • Pecah pola busana anak • Menggunting pola • Rancangan bahan sesuai kebutuhan • Teknik penyimpanan pola sesuai standar • Penomoran dan identitas pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara menyimpan pola sesuai dengan standar penyimpanan pola 					
--	---	---	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN

3

Instrumen Penelitian

- Instrumen Lembar Validasi Ahli
- Instrumen Angket Pendapat Siswa

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASIMATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Sugiyem, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (√) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilaian secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi membuat pola dasar sesuai dengan silabus		
2	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan <i>jobshett</i>		
3	Penyajian tujuan pembelajaran sudah tepat		
4	Tahapan penyajian materi sudah runtut		
5	Materi membuat pola dasar sudah menyeluruh		
6	Langkah membuat pola dasar system <i>meyneke</i> sudah runtut		
7	Gambar yang dicontohkan terlihat dengan jelas		
8	Gambar yang dicontohkan sesuai dengan materi yang dipelajari		
9	Kalimat yang digunakan tidak memiliki makna ganda		
10	Menggunakan kalimat Bahasa Indonesia yang baku		
11	Kalimat mudah dipahami		
12	Materi membuat pola dasar badan system <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis		

	<i>macroedia flash</i> mudah dipagami		
13	Materi membuat poladasar badan system <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa		
14	Materi membuat pola dasar badan system <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> melatih kemandirian siswa dalam belajar		

Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$8 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi pembelajaran membuat poladasar badan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> layakdigunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 7$	Materi pembelajaran membuat pola dasar badan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis

Macromedia Flash ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Validator

Sugiyem, M.Pd
NIP. 19751029 2002122 002

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Sugiyem, M.Pd

Petunjuk Pengisian

5. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
6. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
7. Mohon diberi tanda (√) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilaian secara obyektif
8. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media		
2	Kejelasan fungsi tombol navigasi		
3	Ukuran huruf terbaca dengan jelas		
4	Jenis huruf terbaca dengan jelas		
5	Warna huruf terlihat dengan jelas		
6	Warna <i>background</i> menarik perhatian		
7	Gambar terlihat dengan jelas		
8	Gambar sesuai dengan materi yang dipelajari		
9	Pemilihan music sesuai dengan suasana pembelajaran		
10	Musik membangkitkan konsentrasi siswa		
11	Kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baku		
12	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda		
13	Kalimat mudah dipahami		

14	Mudah digunakan		
15	Melatih kemandirian siswa		

Kualitas Instrumen Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$7 \leq \text{Skor} \leq 15$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> layak digunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran pembuatan pola dasar badan atas sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017
Validator

Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 2002122 002

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT ANGKET PENDAPAT SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Dr. Widjiningasih

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas angket pendapat siswa
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (√) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilaian secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Pendapat Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Instrumen pendapat siswa sesuai dengan kisi – kisi instrumen angket		
2	Kalimat yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia yang baku		
3	Kalimat yang digunakan dalam angket mudah dipahami		
4	Instrumen angket sudah mencakup aspek yang akan digali tentang media pembelajaran		
5	Kalimat yang digunakan dalam angket tidak menimbulkan makna ganda		

Kualitas Instrumen Pendapat Siswa

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
----------	---------------	--------------

Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen angket pendapat siswa dinyatakan layak digunakan untuk penelitian pengambilan data
Tidak Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen angket pendapat siswa dinyatakan tidak layak digunakan untuk penelitian pengambilan data

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Validator

Dr. Widjiningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

**Kisi-Kisi Instrumen Angket Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran
Membuat Pola Dasar Badan Sistem Meyneke Berbasis *Macromedia Flash***

Di Smk N 1 Dlingo

No	Aspek	Indikator	NomorButir	JumlahButir
1	Pemrograman	Teks	1	1
		Warna	2,3	2
		Gambar	4,10	2
		Musik	5,6	2
		PetunjukPenggunaan	7	1
2	Materi	Pembelajaran	8	1
		Keruntutan	9	1
3	Tata bahasa	Kalimat	11,12, 13	3
4	Kemanfaatan	Pemahaman	14	1
		Penggunaan	15	1
		Motivasi	16	1
		Kemandirian	17	1
		Fleksibel	18	1
Jumlah				18

**INSTRUMEN ANGKET PENDAPAT SISWA TENTANG MEDIA
PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM
MEYNEKE BERBASIS *MACROMEDIA FLASH*
DI SMK N 1 DLINGO**

Nama :
No :
Kelas :
Hari/Tanggal :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah angket ini dengan jujur sesuai pendapat penilaian secara obyektif
- Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom kriteria Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB) sesuai dengan pendapat anda.
- Saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang disediakan. Apabila tempat tidak cukup, mohon ditulis dibalik halaman ini
- Hasil penilaian kuesioner ini tidak akan mempengaruhi nilai akademik siswa, untuk itu kami mohon kerja samanya untuk pengisian kuesioner ini
- Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No	Indikator	SB	B	KB	TB
1	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> dapat terbaca dengan jelas				
2	Pemilihan warna <i>background</i> yang digunakan pada media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> menarik				
3	Pemilihan warna tulisan yang digunakan pada media pembelajaran				

	membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> sudah terbaca dengan jelas				
4	Gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran membuat pola dasardengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> dapat terlihat dengan jelas				
5	Pemilihan musik <i>backsound</i> dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> sesuai dengan suasana dalam proses pembelajaran				
6	Penggunaan musik meningkatkan konsentrasi siswa				
7	Petunjuk penggunaan media membantu dalam pengoperasian media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i>				
8	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> runtut				
9	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran membuat pola system <i>meyneke</i>				
10	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> lengkap				
11	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pelajaran membuat pola dasar system <i>meyneke</i>				
12	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> baik dan benar				
13	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> mudah dipahami				
14	Media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> memudahkan saya memahami materi membuat pola sistem <i>meyneke</i>				
15	Media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> melatih kemandirian siswa dalam belajar				

16	Media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> mudah digunakan				
17	Media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> dapat mendorong motivasi siswa untuk mempelajari materi membuat pola dasar system <i>meyneke</i>				
18	Media pembelajaran membuat pola dasar dengan system <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> fleksibel karena dapat digunakan kapan saja				

Responden,

(.....)

LAMPIRAN

4

Validitas dan Reliabilitas

- Lembar Validasi
- Perhitungan Validitas dan Reliabilita



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Sugiyem, M. Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan Sistem Meyneke Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Di SMK N 1 Dlingo

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sebagai ahli materi sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) draft materi pembuatan pola dasar badan *system meyneke*, (2) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2017
Pemohon,

Eka Puji Lestari
NIM. 10513241026

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widiastuti
NIP.19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS

Dr. Widiningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Sugiyem, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilai secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi membuat pola dasar sesuai dengan silabus	✓	
2	Materi padamedia pembelajaran sesuai dengan <i>jobshett</i>	✓	
3	Penyajian tujuan pembelajaran sudah tepat	✓	
4	Tahapan penyajian materi sudah runtut	✓	
5	Materi membuat pola dasar sudah menyeluruh	✓	
6	Langkah membuat pola dasar sistem <i>meyneke</i> sudah runtut	✓	
7	Gambar yang dicontohkan terlihat dengan jelas	✓	
8	Gambar yang dicontohkan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
9	Kalimat yang digunakan tidak memiliki akna ganda	✓	
10	Megggunakan kalimat Bahasa Indonesia yang baku	✓	
11	Kalimat mudah dipahami	✓	
12	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia</i>	✓	

	<i>flash</i> mudah dipagami		
13	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa	✓	
14	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> melatih kemandirian siswa dalam belajar	✓	

Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$8 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> layak digunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 7$	Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

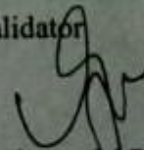
Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis

Macromedia Flash ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Validator



Sugiyem, MPd

NIP. 19751029 2002122 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sugiyem, M.Pd
NIP. : 19751029 2002122 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

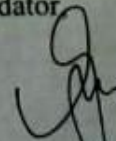
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2017

Validator



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 2002122 002

Catatan :

☐ Beri tandan ✓



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Sugiyem, M. Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Di Fakultas Teknik UNY

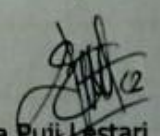
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan Sistem Meyneke Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Di SMK N 1 Dlingo

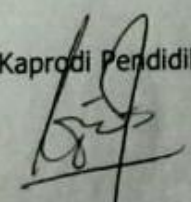
Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sebagai ahli media sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) *Story board*, (2) draf instrumen penelitian TAS, (3) *soft file* media pembelajaran berbasis *macromedia flash*

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, April 2017
Pemohon,

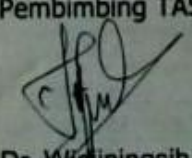

Eka Puji Lestari
NIM. 10513241026

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana


Dr. Widi Hastuti
NIP.19721115 200003 2 001

Mengetahui,

Pembimbing TAS


Dr. Widiningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Sugiyem, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilai secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓	
2	Kejelasan fungsi tombol navigasi	✓	
3	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓	
4	Jenis huruf terbaca dengan jelas	✓	
5	Warna huruf terlihat dengan jelas	✓	
6	Warna <i>background</i> menarik perhatian	✓	
7	Gambar terlihat dengan jelas	✓	
8	Gambar sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
9	Pemilihan musik sesuai dengan suasana pembelajaran	✓	
10	Musik membangkitkan konsentrasi siswa	✓	
11	Kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	✓	
12	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓	
13	Kalimat mudah dipahami	✓	

14	Mudah digunakan	✓	
15	Melatih kemandirian siswa	✓	

Kualitas Instrumen Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$7 \leq \text{Skor} \leq 15$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem meyneke berbasis <i>macromedia flash</i> layak digunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem meyneke berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

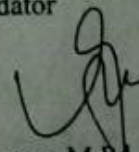
Kesimpulan :

Media pembelajaran pembuatan pola dasar badan atas sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Validator



Sugiyem, M.Pd
NIP. 19751029 2002122 002

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sugiyem, M.Pd
NIP. : 19751029 2002122 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

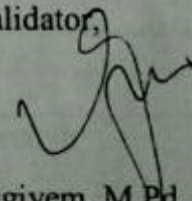
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2017

Validator,



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 2002122 002

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran	: Membuat Pola Busana
Kelas/Semester	: X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar	: Pola Dasar
Peneliti	: Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran	: Siti Solikhah, S.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilai secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi membuat pola dasar sesuai dengan silabus	✓	
2	Materi padamedia pembelajaran sesuai dengan <i>jobshett</i>	✓	
3	Penyajian tujuan pembelajaran sudah tepat	✓	
4	Tahapan penyajian materi sudah runtut	✓	
5	Materi membuat pola dasar sudah menyeluruh	✓	
6	Langkah membuat pola dasar sistem meyneke sudah runtut	✓	
7	Gambar yang dicontohkan terlihat dengan jelas	✓	
8	Gambar yang dicontohkan sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
9	Kalimat yang digunakan tidak memiliki akna ganda	✓	
10	Megggunakan kalimat Bahasa Indonesia yang baku	✓	
11	Kalimat mudah dipahami	✓	

12	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> mudah dipagami	✓	
13	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa	✓	
14	Materi membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis <i>macroedia flash</i> melatih kemandirian siswa dalam belajar	✓	

Kualitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$8 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> layak digunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 7$	Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem <i>meyneke</i> berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Materi pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Juni 2017

Validator



Siti Solikhah, S.Pd

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Solikhah, S.Pd
Jurusan : Busana Butik SMK N 1 Dlingo

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2017

Validator:



Siti Solikhah, S.Pd

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Solikhah, S.Pd

Jurusan : Busana Butik SMK N 1 Dlingo

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari

NIM : 10513241026

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia*
Flash Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar
Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/
perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2017

Validator:



Siti Solikhah, S.Pd

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Sugiyem, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
3. Mohon diberi tanda (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilai secara obyektif
4. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓	
2	Kejelasan fungsi tombol navigasi	✓	
3	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓	
4	Jenis huruf terbaca dengan jelas	✓	
5	Warna huruf terlihat dengan jelas	✓	
6	Warna <i>background</i> menarik perhatian	✓	
7	Gambar terlihat dengan jelas	✓	
8	Gambar sesuai dengan materi yang dipelajari	✓	
9	Pemilihan musik sesuai dengan suasana pembelajaran	✓	
10	Musik membangkitkan konsentrasi siswa	✓	
11	Kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	✓	
12	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓	
13	Kalimat mudah dipahami	✓	

14	Mudah digunakan	✓	
15	Melatih kemandirian siswa	✓	

Kualitas Instrumen Media Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$7 \leq \text{Skor} \leq 15$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem meyneke berbasis <i>macromedia flash</i> layak digunakan
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem meyneke berbasis <i>macromedia flash</i> tidak layak digunakan

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

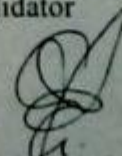
Kesimpulan :

Media pembelajaran pembuatan pola dasar badan atas sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Juni 2017

Validator



Siti Solikhah, S.Pd

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Solikhah, S.Pd
Jurusan : Busana Butik SMK N 1 Dlingo

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

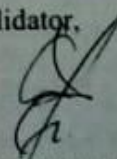
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2017

Validator,



Siti Solikhah, S.Pd

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Solikhah, S.Pd
Jurusan : Busana Butik SMK N 1 Dlingo

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

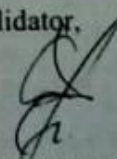
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2017

Validator,



Siti Solikhah, S.Pd

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

LEMBAR VALIDASI INSTRUMENT ANGKET PENDAPAT SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR
BADAN SISTEM *MEYNEKE* DI SMK N 1 DLINGO

Mata Pelajaran : Membuat Pola Busana
Kelas/Semester : X Busana Butik/ Ganjil
Kompetensi Dasar : Pola Dasar
Peneliti : Eka Puji Lestari
Ahli Media Pembelajaran : Dr. Widjiningsih

Petunjuk Pengisian

5. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas angket pendapat siswa
6. Rentang penilaian yaitu :
Ya = 1
Tidak = 2
7. Mohon diberi tanda (√) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan penilai secara obyektif
8. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Pendapat Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Instrumen pendapat siswa sesuai dengan kisi – kisi instrumen angket		
2	Kalimat yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia yang baku		
3	Kalimat yang digunakan dalam angket mudah dipahami		
4	Instrumen angket sudah mencakup aspek yang akan digali tentang media pembelajaran		
5	Kalimat yang digunakan dalam angket tidak menimbulkan makna ganda		

Kualitas Instrumen Penadapat Siswa

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen angket pendapat siswa dinyatakan layak

		digunakan untuk penelitian pengambilan data
Tidal Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen angket pendapat siswa dinyatakan tidak layak digunakan untuk penelitian pengambilan data

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Angket pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola dasar badan sistem *meyneke* berbasis *Macromedia Flash* ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2017

Validator

Dr. Widjiningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Widjiningsih
NIP. : 19510702 197803 2 0012
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2017

Validator,

Dr. Widjiningsih
NIP. 19510702 197803 2 0012

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Widjiningsih
NIP. : 19510702 197803 2 0012
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Eka Puji Lestari
NIM : 10513241026
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* di SMK N 1 Dlingo

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan sarat/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2017

Validator,

Dr. Widjiningsih
NIP. 19510702 197803 2 0012

Catatan :

☐ Beri tandan ✓

Uji Validitas dan Reliabilitas Media Pembelajaran oleh Ahli Media Dengan Tingkat *Procentage Of Agreement*

Nomor Item	Skor dari Ahli Media		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
11	1	1	2
12	1	1	2
13	1	1	2
14	1	1	2
15	1	1	2
Jumlah	15	15	30

Hasil Penilaian *Antar Rater* :

Jumlah Skor = jumlah skor x jumlah responden = $15 \times 2 = 30$

Skor min (Smin) = skor terendah x jumlah soal = $0 \times 15 = 0$

Skor maks (Smaks) = skor tertinggi x jumlah soal = $2 \times 15 = 30$

Rentang = skor maks – skor min = $30 - 0 = 30$

Jumlah katagori = 2

Panjang kelas interval (p) = rentang : jumlah katagori

$$= 30 : 2$$

$$= 15$$

Jumlah skor total = $(1 \times 30) + (0 \times 0)$

$$= 30 + 0$$

$$= 30$$

Kelas	Katagori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq S_{\max}$ $15 \leq S \leq 30$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 14$

Persentase Hasil :

- Persentase kelas 1 $= \frac{30}{30} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Persentase kelas 0 $= \frac{0}{30} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	30	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		30	100%

**Uji Validitas dan Reliabilitas Media Pembelajaran oleh Ahli Materi Dengan
Tingkat *Procentage Of Agreement***

Nomor Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
11	1	1	2
12	1	1	2
13	1	1	2
14	1	1	2
Jumlah	14	14	28

Hasil Penilaian Antar Rater :

Jumlah Skor	= jumlah skor x jumlah responden	= 14 x 2 = 28
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 14 = 0
Skor maks (Smaks)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 2 x 14 = 30
Rentang	= skor maks – skor min	= 28 – 0 = 28
Jumlah katagori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= rentang : jumlah katagori	
	= 28 : 2	
	= 14	
Jumlah skor total	= (1 x 28) + (0 x 0)	
	= 28 + 0	
	= 28	

Kelas	Katagori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{maks}$ $14 \leq S \leq 3028$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 13$

Persentase Hasil :

- Persentase kelas 1 $= \frac{28}{28} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Persentase kelas 1 $= \frac{0}{28} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	28	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		28	100%

Validasi Angket

Correlations

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18
p1	Pearson																		
	Correlation	1	,452	,425	,550	,105	,149	,608	,669	-,259	,328	,176	,000	,302	,145	,378	,273	,123	,207
	Sig. (2-tailed)		,026	,039	,005	,624	,488	,002	,000	,222	,118	,409	1,000	,151	,500	,068	,196	,567	,332
p2	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,452	1	,228	,232	,040	,131	,337	,380	-,248	,258	,258	-,329	,019	-,164	,125	-,123	-,022	-,037
p3	Sig. (2-tailed)	,026		,283	,276	,853	,541	,107	,067	,242	,224	,224	,117	,928	,443	,562	,567	,919	,863
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,425	,228	1	,552	-,112	-,158	,361	,134	-,064	,161	,040	-,116	,128	,231	,312	,115	,227	,070
p4	Sig. (2-tailed)	,039	,283		,005	,601	,460	,083	,534	,768	,452	,852	,590	,552	,276	,138	,591	,285	,747
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,550	,232	,552	1	,026	,185	,349	,501	-,164	,057	,170	,108	,013	,000	,301	,012	,451	,073
p5	Sig. (2-tailed)	,005	,276	,005		,903	,386	,094	,013	,444	,793	,427	,614	,953	1,000	,152	,957	,027	,733
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,105	,040	-,112	,026	1	,415	,071	,280	,300	,380	,633	,243	,372	,121	,184	,337	,358	,492
p6	Sig. (2-tailed)	,624	,853	,601	,903		,044	,742	,185	,155	,067	,001	,253	,073	,572	,390	,108	,086	,015
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,149	,131	-,158	,185	,415	1	-,100	,395	-,016	,179	,060	,342	,148	,000	-,086	,037	,199	-,077
p7	Sig. (2-tailed)	,488	,541	,460	,386	,044		,642	,056	,942	,404	,782	,102	,490	1,000	,688	,865	,352	,720
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation	,608	,337	,361	,349	,071	-,100	1	,338	-,040	-,204	,255	-,293	,012	-,293	,419	-,115	-,170	,374
p8	Sig. (2-tailed)	,002	,107	,083	,094	,742	,642		,106	,852	,339	,229	,165	,957	,165	,041	,594	,427	,072
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	Pearson																		
	Correlation																		
	Sig. (2-tailed)																		
	N																		

p8	Pearson Correlation	,669	,380	,134	,501	,280	,395	,338	1	-,159	,302	,452	,144	,409	,000	,292	,123	,155	,260
	Sig. (2-tailed)	,000	,067	,534	,013	,185	,056	,106		,459	,152	,026	,501	,047	1,000	,167	,566	,470	,219
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p9	Pearson Correlation	-,259	-,248	-,064	-,164	,300	-,016	-,040	-,159	1	,072	,359	,000	,146	,137	,104	,015	,276	,465
	Sig. (2-tailed)	,222	,242	,768	,444	,155	,942	,852	,459		,739	,085	1,000	,496	,522	,628	,946	,191	,022
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p10	Pearson Correlation	,328	,258	,161	,057	,380	,179	-,204	,302	,072	1	,182	,000	,144	,392	,220	,465	,257	,079
	Sig. (2-tailed)	,118	,224	,452	,793	,067	,404	,339	,152	,739		,395	1,000	,502	,058	,302	,022	,226	,715
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p11	Pearson Correlation	,176	,258	,040	,170	,633	,060	,255	,452	,359	,182	1	,131	,514	,131	,088	,019	,257	,550
	Sig. (2-tailed)	,409	,224	,852	,427	,001	,782	,229	,026	,085	,395		,543	,010	,543	,683	,931	,226	,005
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p12	Pearson Correlation	,000	-,329	-,116	,108	,243	,342	-,293	,144	,000	,000	,131	1	,236	,625	-,126	,427	,268	,338
	Sig. (2-tailed)	1,000	,117	,590	,614	,253	,102	,165	,501	1,000	1,000	,543		,266	,001	,556	,037	,205	,106
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p13	Pearson Correlation	,302	,019	,128	,013	,372	,148	,012	,409	,146	,144	,514	,236	1	,236	,129	,299	,385	,329
	Sig. (2-tailed)	,151	,928	,552	,953	,073	,490	,957	,047	,496	,502	,010	,266		,266	,547	,156	,063	,117
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p14	Pearson Correlation	,145	-,164	,231	,000	,121	,000	-,293	,000	,137	,392	,131	,625	,236	1	,000	,641	,268	,225
	Sig. (2-tailed)	,500	,443	,276	1,000	,572	1,000	,165	1,000	,522	,058	,543	,001	,266		1,000	,001	,205	,289
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p15	Pearson Correlation	,378	,125	,312	,301	,184	-,086	,419	,292	,104	,220	,088	-,126	,129	,000	1	,333	,260	,209
	Sig. (2-tailed)	,068	,562	,138	,152	,390	,688	,041	,167	,628	,302	,683	,556	,547	1,000		,112	,221	,327
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

p16	Pearson																		
	Correlation	,273	-,123	,115	,012	,337	,037	-,115	,123	,015	,465	,019	,427	,299	,641	,333	1	,348	,393
	Sig. (2-tailed)	,196	,567	,591	,957	,108	,865	,594	,566	,946	,022	,931	,037	,156	,001	,112		,095	,057
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p17	Pearson																		
	Correlation	,123	-,022	,227	,451	,358	,199	-,170	,155	,276	,257	,257	,268	,385	,268	,260	,348	1	,232
	Sig. (2-tailed)	,567	,919	,285	,027	,086	,352	,427	,470	,191	,226	,226	,205	,063	,205	,221	,095		,276
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
p18	Pearson																		
	Correlation	,207	-,037	,070	,073	,492	-,077	,374	,260	,465	,079	,550	,338	,329	,225	,209	,393	,232	1
	Sig. (2-tailed)	,332	,863	,747	,733	,015	,720	,072	,219	,022	,715	,005	,106	,117	,289	,327	,057	,276	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliabiliras Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,803	,803	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	50,71	22,650	,565	.	,784
p2	50,79	24,694	,168	.	,805
p3	50,75	23,413	,296	.	,800
p4	50,79	22,607	,399	.	,793
p5	51,67	22,232	,531	.	,784
p6	51,54	23,911	,208	.	,806
p7	50,83	24,319	,216	.	,803
p8	50,92	22,601	,573	.	,784
p9	50,79	24,694	,124	.	,809
p10	50,75	23,152	,400	.	,793
p11	50,75	22,543	,519	.	,786
p12	50,92	23,732	,272	.	,801
p13	50,96	22,476	,470	.	,788
p14	50,92	23,297	,351	.	,796
p15	50,83	23,188	,376	.	,795
p16	50,96	22,216	,454	.	,789
p17	50,88	22,723	,500	.	,787
p18	50,83	22,058	,514	.	,785

LAMPIRAN

5

Hasil Penelitian

- Hasil Perhitungan Angket Pendapat Siswa

**Presentase Hasil Perhitungan Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan
Sistem Meyneke Berbasis Macromedia Flash Pada Uji Coba Skala Kecil**

No	Katagori	Interval Nilai
1	Sangat Baik	$\geq 0,80 \times \text{skortertinggi}$
2	Baik	$(0,80 \times \text{skortertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skortertinggi})$
3	Kurang Baik	$(0,60 \times \text{skortertinggi}) > x \geq (0,40 \times \text{skortertinggi})$
4	Tidak Baik	$< 0,40 \times \text{skortertinggi}$

- 1) Skor tertinggi apabila siswa memilih sangat baik yaitu $= 4 \times 18 = 72$
- 2) Skor terendah apabila siswa memilih tidak baik yaitu $= 1 \times 18 = 18$
- 3) Skor batas bawah katagori sangat baik $= 0,8 \times 72 = 57,6$; dan batas atasnya 72
- 4) Skor batas bawah katagori baik $= 0,6 \times 72 = 43,2$; dan batas atasnya 57,5
- 5) Skor batas bawah katagori kurang baik $= 0,4 \times 72 = 28,8$; dan batas atasnya 43,1
- 6) Skor batas bawah katagori tidak baik adalah kurang dari 28,8

Nama Siswa	Pernyataan																		Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Siswa 1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	60

Siswa 2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	49
Siswa 3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	56
Siswa 4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	50
Siswa 5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	60
Siswa 6	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57
Siswa 7	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
Siswa8	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	62
Jumlah Total																			446
Rata-rata																			55,75

Katagori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	$\geq 57,6$	3	37,5 %
Baik	43,2 – 57,5	5	62,5 %
Kurang Baik	28,8 – 43,1	0	0 %
Tidak Baik	$< 28,8$	0	0 %
Jumlah			100 %

**Presentase Hasil Perhitungan Pendapat Siswa Tentang Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan
Sistem Meyneke Berbasis Macromedia Flash Pada Uji Coba Skala Besar**

No	Katagori	Interval Nilai
1	Sangat Baik	$\geq 0,80 \times \text{skortertinggi}$
2	Baik	$(0,80 \times \text{skortertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skortertinggi})$
3	Kurang Baik	$(0,60 \times \text{skortertinggi}) > x \geq (0,40 \times \text{skortertinggi})$
4	Tidak Baik	$< 0,40 \times \text{skortertinggi}$

- 1) Skor tertinggi apabila siswa memilih sangat baik yaitu $= 4 \times 18 = 72$
- 2) Skor terendah apabila siswa memilih tidak baik yaitu $= 1 \times 18 = 18$
- 3) Skor batas bawah katagori sangat baik $= 0,8 \times 72 = 57,6$; dan batas atasnya 72
- 4) Skor batas bawah katagori baik $= 0,6 \times 72 = 43,2$; dan batas atasnya 57,5
- 5) Skor batas bawah katagori kurang baik $= 0,4 \times 72 = 28,8$; dan batas atasnya 43,1
- 6) Skor batas bawah katagori tidak baik adalah kurang dari 28,8

Nama Siswa	Pernyataan																		Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Siswa 1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	60
Siswa 2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	50
Siswa 3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	50
Siswa 4	3	3	4	4	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	51
Siswa 5	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	60
Siswa 6	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	48
Siswa 7	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	56
Siswa 8	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	49

Siswa 9	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	2	53
Siswa 10	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	58
Siswa 11	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	60
Siswa 12	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	62
Siswa 13	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	49
Siswa 14	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	54
Siswa 15	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
Siswa 16	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	54
Siswa 17	3	3	4	2	2	1	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	54
Siswa 18	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57
Siswa 19	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	50
Siswa 20	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	52
Siswa 21	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	62
Siswa 22	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	52
Siswa 23	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	43
Siswa 24	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	60
Jumlah Total																			1294
Rata-rata																			53,92

Katagori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	$\geq 57,6$	7	29.16 %
Baik	43,2 – 57,5	16	66,67 %
Kurang Baik	28,8 – 43,1	1	4, 17 %
Tidak Baik	$< 28,8$	0	0 %
Jumlah		24	100 %

LAMPIRAN

6

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 566734. Fax. (0274) 566734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 687/H34/PL/2017
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

3 Mei 2017

Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Bantul c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Bantul
3. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Dlingo

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem meyneke di SMK Negeri 1 Dlingo, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Eka Puji Lestari	10513241026	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Dlingo

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Dr. Widjiningsih, M.Pd.
NIP : 19510702 197803 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai April - Juni 2017

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.

NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 4 Mei 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/4602/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas DIKPORA DIY
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 687/H34/PL/2017
Tanggal : 3 Mei 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN LANGSUNG MEMBUAT POLA DASAR BADAN SISTEM MEYNEKE DI SMK N 1 DLINGO"** kepada:

Nama : EKA PUJI LESTARI
NIM : 10513241026
No. HP/Identitas : 08992054497/3404076008920005
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/ Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK N 1 Dlingo
Waktu Penelitian : 4 Mei 2017 s.d 30 Juni 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

SMK NEGERI 1 DLINGO

Alamat : Jl. Patuk-Dlingo Km. 10, Temuwuh, Dlingo, Bantul, Kode Pos 55783
D.I. Yogyakarta Telp. 08112647100, e-mail : smkn_dlingo@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 245

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. SUYUT, M.Pd**
NIP : **19630117 199103 1 002**
Pangkat/Golongan : **Pembina, IV/a**
Jabatan : **Kepala SMK N 1 Dlingo**

menerangkan bahwa :

Nama : **EKA PUJI LESTARI**
NIM : **10513241026**
Fakultas : **Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**
Prodi/Jurusan : **Pendidikan Teknik Busana/Pendidikan Teknik Boga dan Busana**

telah melaksanakan Penelitian di SMK N 1 Dlingo pada bulan Mei 2017 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal “ Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Plash dalam Pembelajaran Langsung Membuat Pola Dasar Badan Sistem Meyneke di SMK N 1 Dlingo”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 02 Juni 2017

Kepala

Drs. SUYUT, M.Pd

NIP. 19630117 199103 1 002

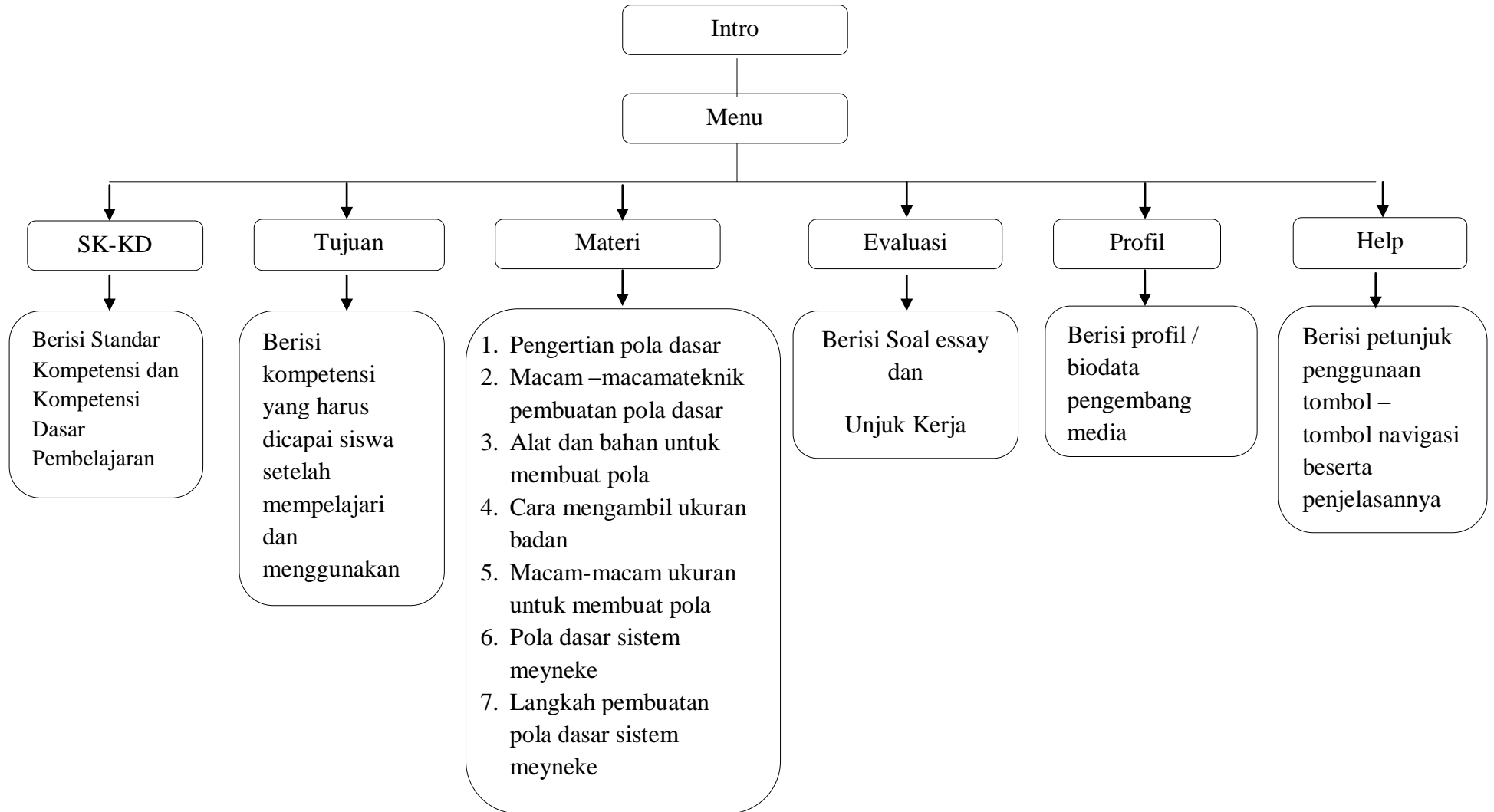
LAMPIRAN

7

Flowchart dan Storyboard

Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Sistem Meyneke

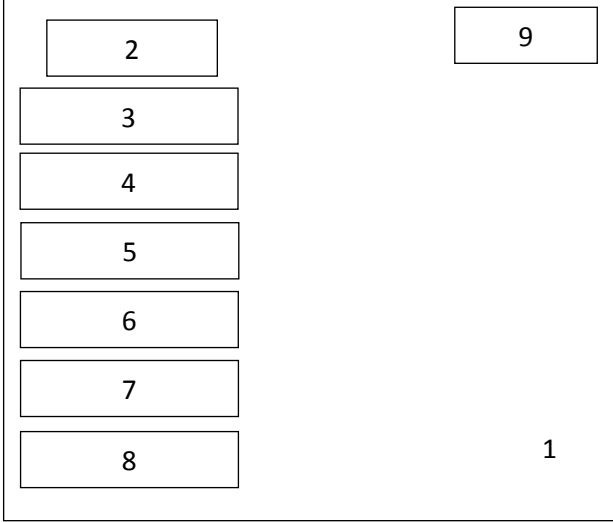
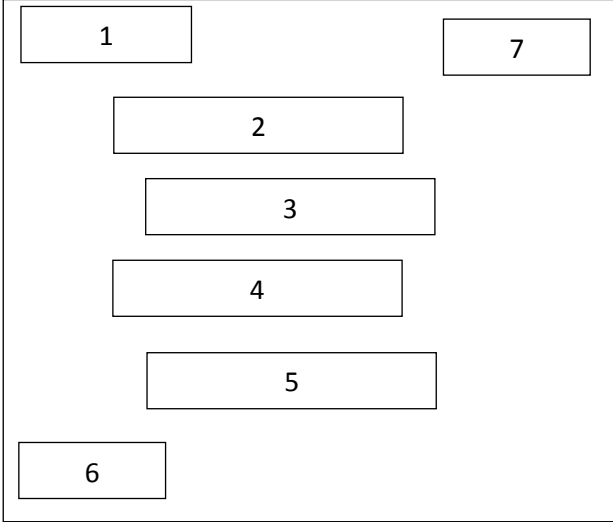
Berbasis Macromedia Flash

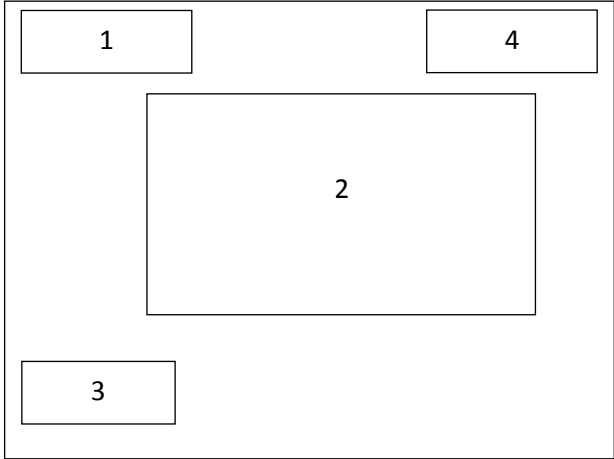
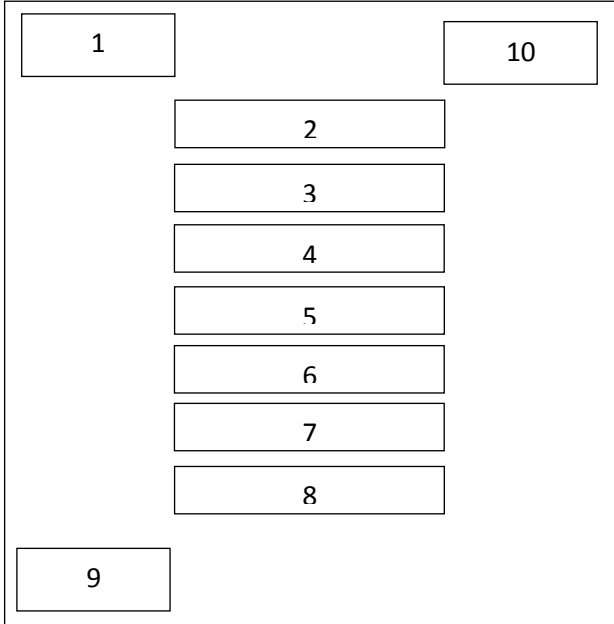


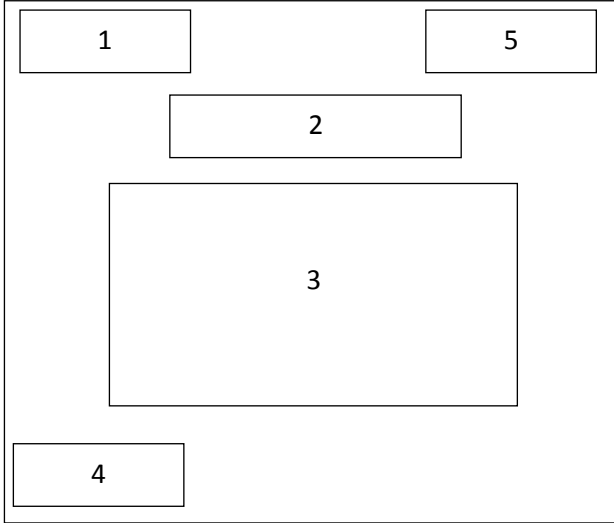
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA DASAR BADAN SYSTEM MEYNEKE

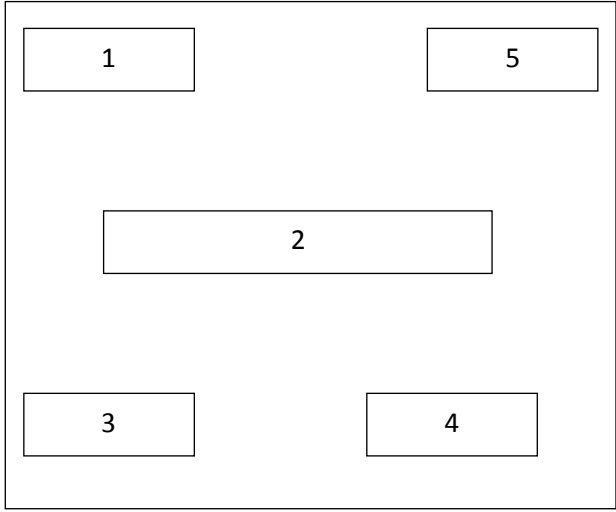
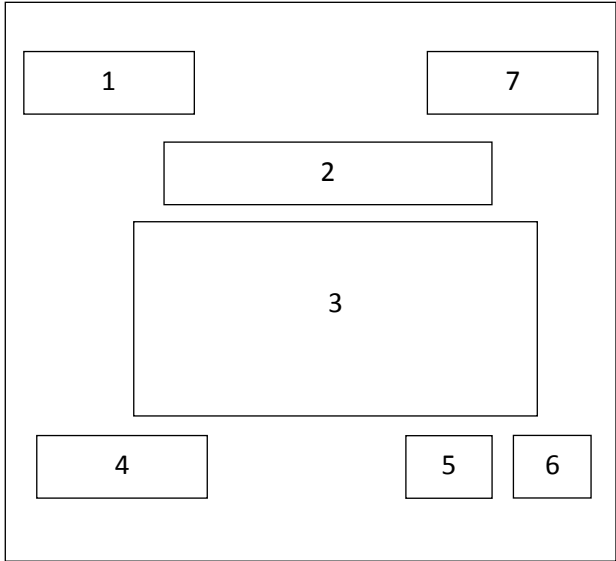
Nama : Eka Puji Lestari
 NIM :10513241026
 Satuan Pendidikan : SMK N 1 Dlingo
 Mata Pelajaran : Membuat Pola
 Kelas : X
 Materi Pokok : Membuat Pola Dasar

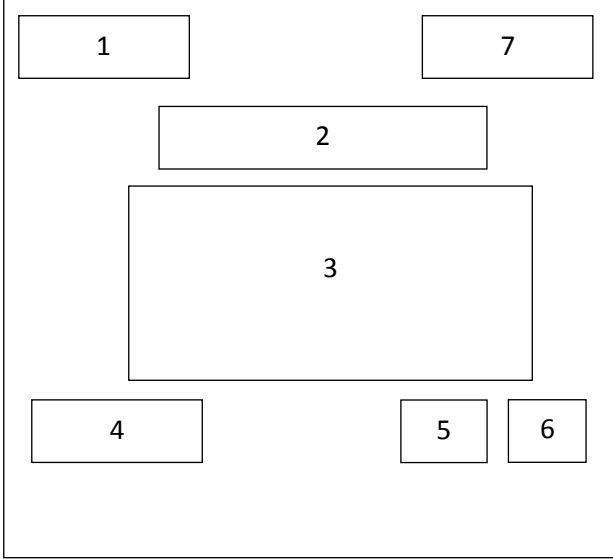
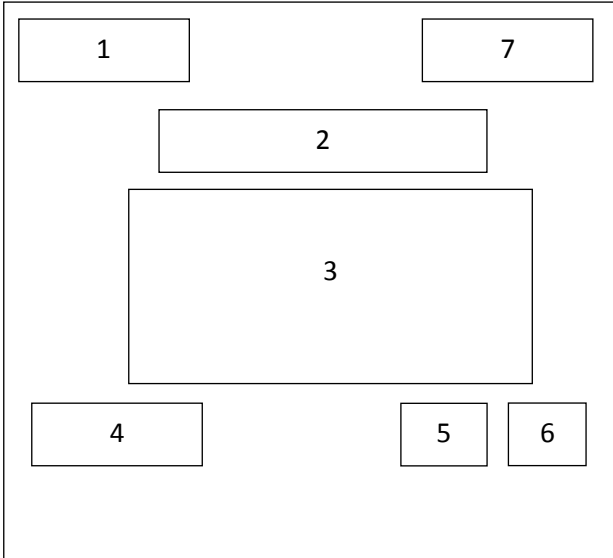
No	Visual	Keterangan
1	<p>Halaman Utama</p>	<p>Scene 1</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna ungu kecoklatan 2. Logo UNY dengan animasi gerak berputar-putar untuk membangkitkan ketertarikan siswa 3. Keterangan media yang bertuliskan “Media Tugas Akhir Skripsi” dengan jenis huruf Times New Roman berwarna hitam 4. Judul media pembelajaran “ Pembuatan Pola Dasar Badan System Meyneke “ dengan jenis huruf helsinki ukuran 28 berwarna hitam 5. Nama penyusun “Eka Puji Lestari” dan Nim penyusun “10513241026 “menggunakan jenis huruf oswald reguler dengan ukuran 20 berwarna hitam 6. Nama Lembaga “ Pendidikan Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta “ menggunakan jenis huruf oswald stencil dengan ukuran 20 berwarna hitam 7. Simbol panah dan tombol bertuliskan “Masuk “ untuk masuk ke scene selanjutnya, tombol menggunakan warna coklat dengan kode warna 993300

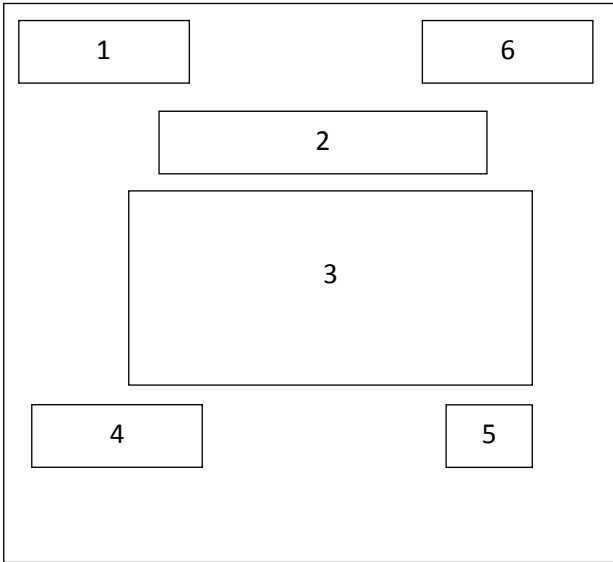
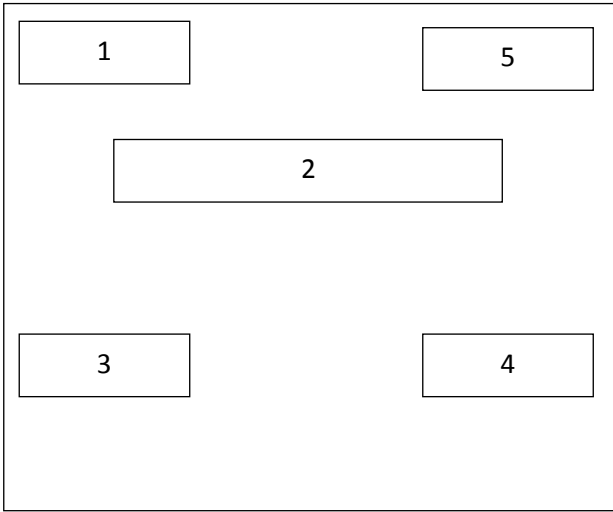
2	<p>Halaman Menu Utama</p> 	<p>Scene 2</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna biru muda dan hijau muda, yang memberikan suasana ketenangan dan keseimbangan pikiran (background digunakan di frame 2 sampai frame 31) 2. Keterangan bertuliskan “ Menu” 3. Keterangan bertuliskan “Sk-Kd” untuk menuju ke menu penjelasan Sk dan Kd pembelajaran 4. Tombol “Tujuan” untuk menuju ke menu penjelasan tujuan pembelajaran 5. Tombol “ Materi” untuk menuju ke menu Materi pembelajaran 6. Tombol “Evaluasi” untuk menuju ke menu evaluasi 7. Tombol “Profil” untuk menuju ke menu Profil pembuat media pembelajaran 8. Tombol “Help” untuk menuju ke menu help 9. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
3	<p>Halaman Sk-Kd</p> 	<p>Scene 3</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi yang bertuliskan “Sk-Kd” 2. Keterangan bertuliskan “Standar Kompetensi” menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 20 berwarna hitam 3. Penjabaran standar kompetensi menggunakan tulisan dengan jenis huruf TypoUpright BT dengan ukuran huruf 46 berwarna ungu dengan kode warna 731740 4. Keterangan bertuliskan “Kompetensi Dasar” menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 20 berwarna hitam 5. Penjabaran kompetensi dasar menggunakan tulisan dengan jenis huruf TypoUpright BT dengan ukuran huruf 46 berwarna ungu dengan kode warna 731740

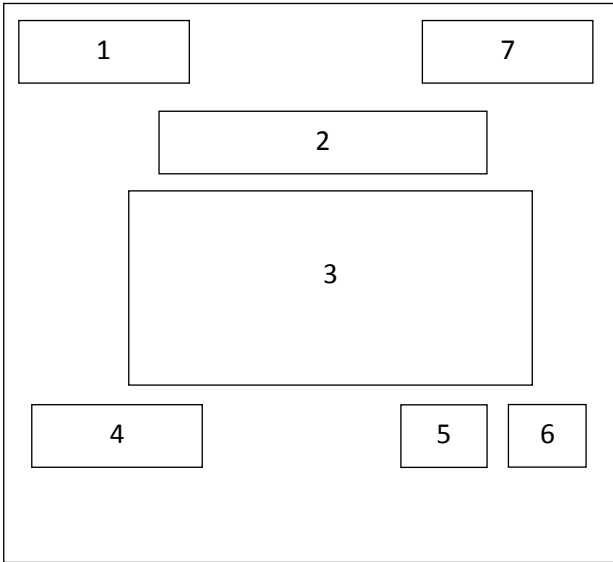
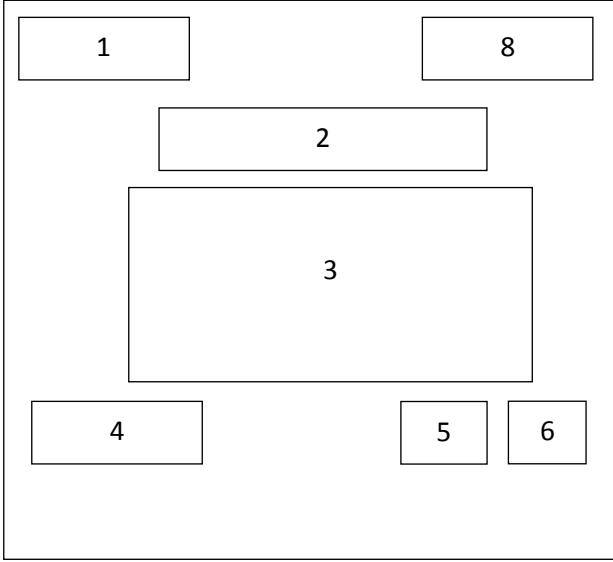
		<p>6. Tombol dengan animasi gambar rumah dan animasi tulisan “ Home” untu kembali ke menu utama</p> <p>7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran</p>
4	<p>Halaman tujuan pembelajaran</p> 	<p>Scene 4</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Tujuan” 2. Penjabaran tujuan pembelajaran membuat pola dasar badan system meyneke, menggunakan jenis huruf TypoUpright BT dengan ukuran huruf 35 berwarna coklat dengan kode warna 725022 3. Tombol dengan animasi gambar rumah dan animasi tulisan “ Home” untu kembali ke menu utama 4. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
5	<p>Halaman Materi Pembelajaran</p> 	<p>Scene 5</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “ Pengertian Pola Dasar” untuk menuju ke menu pengertian pola dasar, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam 3. Keterangan bertuliskan “ Macam-Macam Teknik Membuat Pola Dasar” untuk menuju ke menu macam-macam teknik pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 24 berwarna hitam 4. Keterangan bertuliskan “ Alat dan Bahan Membuat Pola” untuk menuju ke menu alat dan bahan membuat pola dasar, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam 5. Keterangan bertuliskan “ Cara Mengambil Ukuran Badan” untuk menuju ke menu cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam

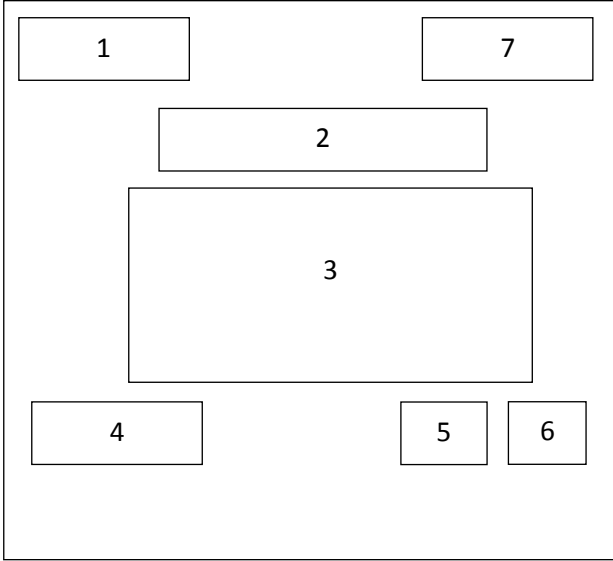
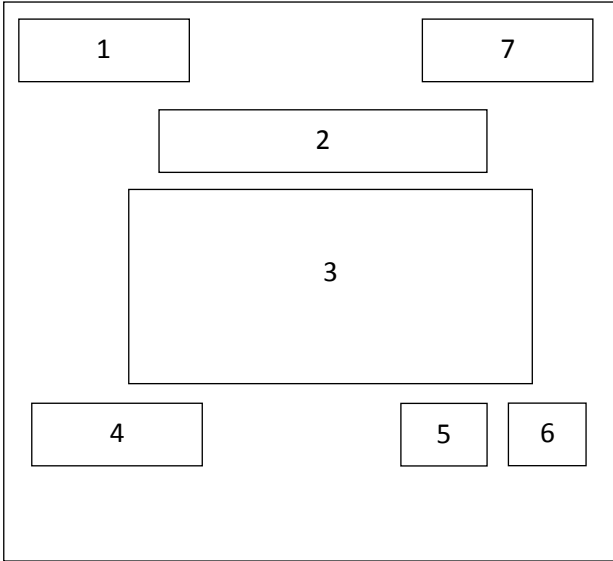
		<p>6. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Ukuran” untuk menuju ke menu macam-macam ukuran dalam membuat pola dasar, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam</p> <p>7. Keterangan bertuliskan “Pola Dasar System Meyneke” untuk menuju ke menu pola dasar system meyneke, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam</p> <p>8. Keterangan bertuliskan “Langkah-Langkah Pembuatan Pola Dasar System Meyneke” untuk menuju ke menu langkah-langkah membuat pola dasar system meyneke, menggunakan jenis huruf verdana dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam</p> <p>9. Tombol dengan animasi gambar rumah dan animasi tulisan “Home” untuk kembali ke menu utama</p> <p>10. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran</p>
6	<p>Halaman Pengertian Pola Dasar</p> 	<p>Scene 6</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Pengertian Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>swald regular</i> dengan ukuran huruf 40 berwarna hitam 3. Penjabaran pengertian pola dasar badan secara umum, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
7	<p>Halaman Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar</p>	<p>Scene 7</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-

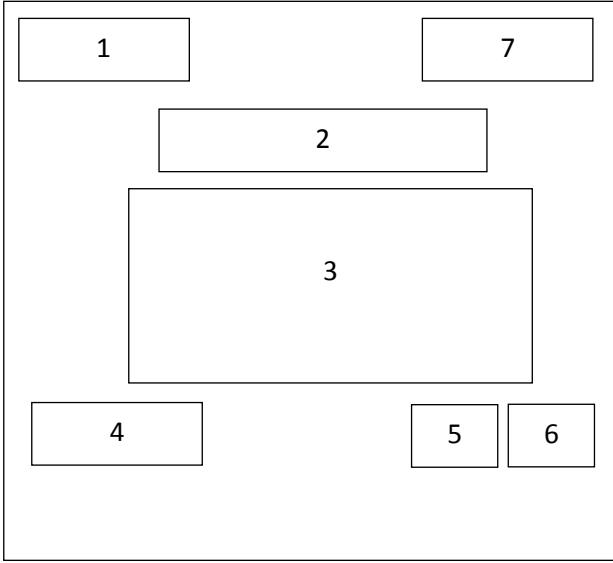
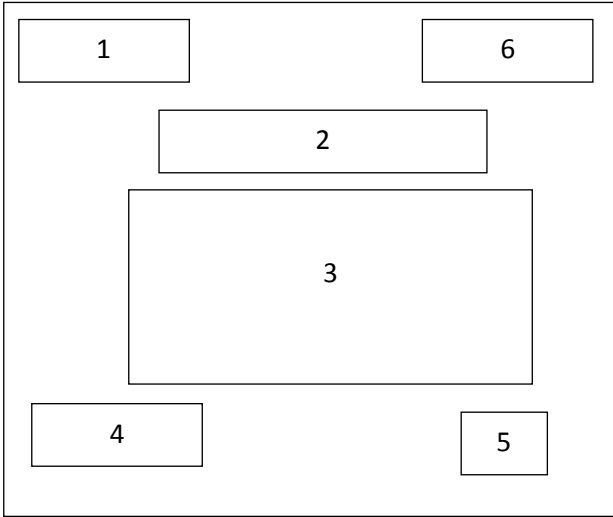
		<p>Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
8	<p>Halaman Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar</p> 	<p>Scene 8</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran macam-macam teknik pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
9	<p>Halaman Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar</p>	<p>Scene 9</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar” menggunakan jenis huruf

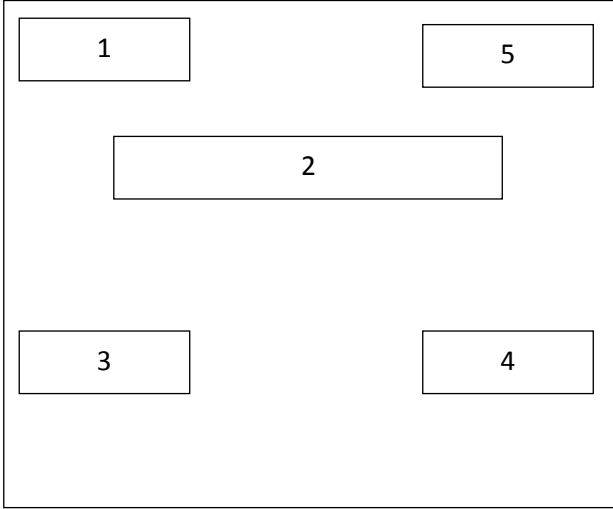
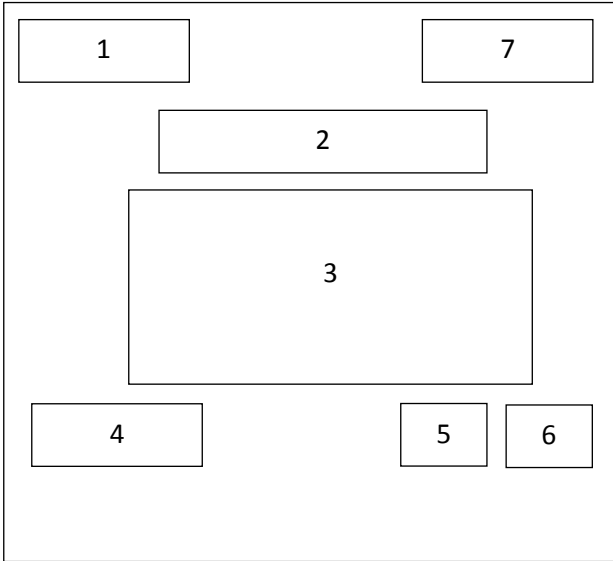
		<p><i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Penjabaran macam-macam teknik pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
10	<p>Halaman Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar</p> 	<p>Scene 10</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran macam-macam teknik pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
11	<p>Halaman Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar</p>	<p>Scene 11</p> <p>Keterangan :</p>

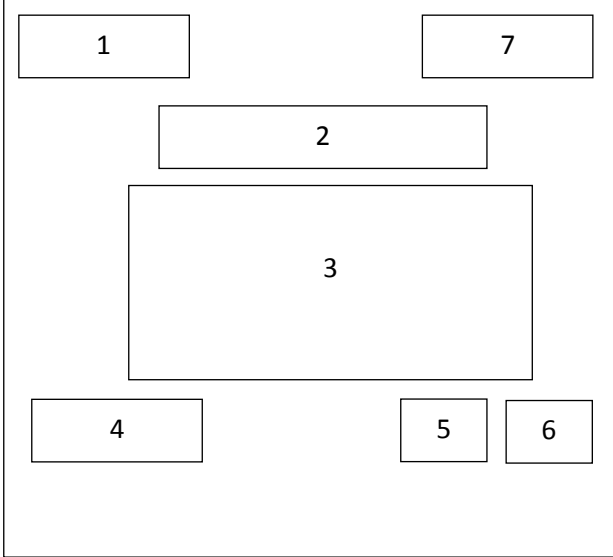
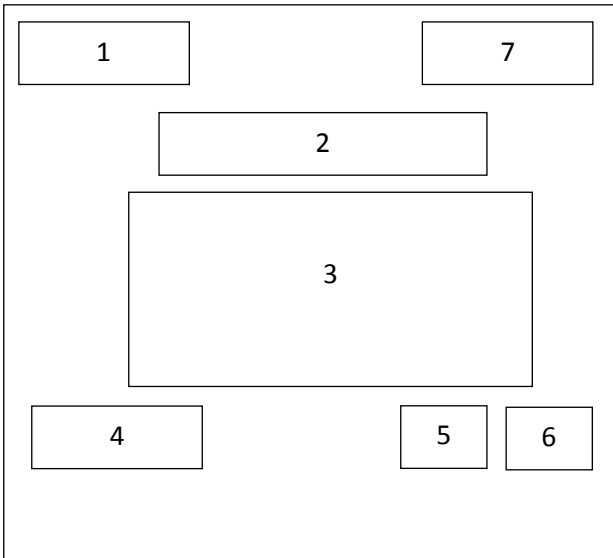
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Teknik Pembuatan Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran macam-macam teknik pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
12	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p> 	<p>Scene 12</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat Dan Bahan Yang Digunakan Untuk Membuat Pola Dasar” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
13	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p>	<p>Scene 13</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25

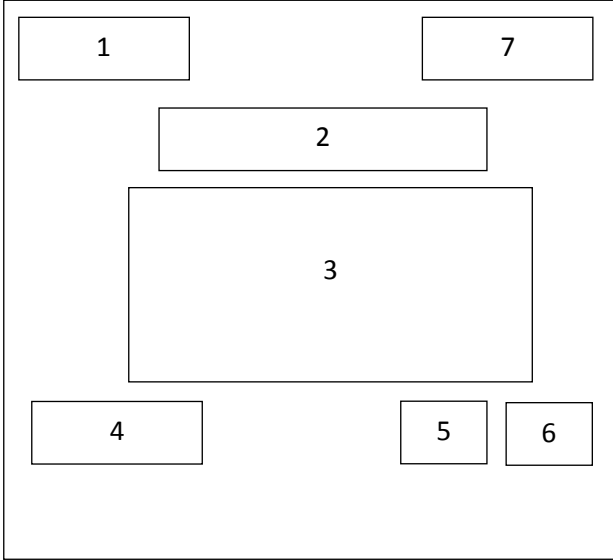
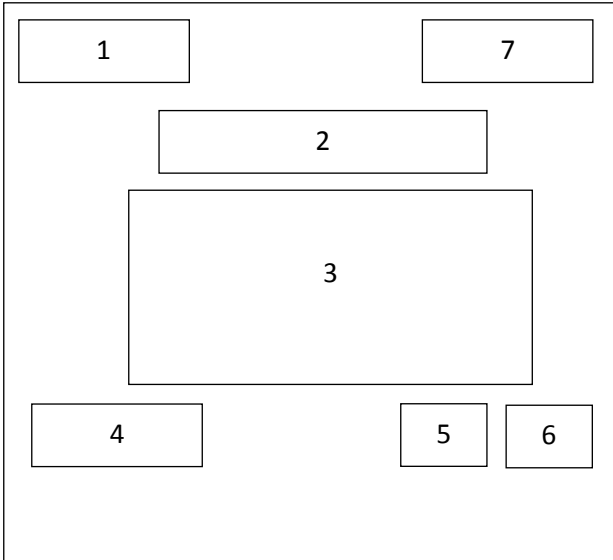
		<p>berwarna ungu dengan kode warna 4F4373</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
14	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p> 	<p>Scene 14</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald regular</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
15	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p>	<p>Scene 15</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ketenangan dan keseimbangan pikiran

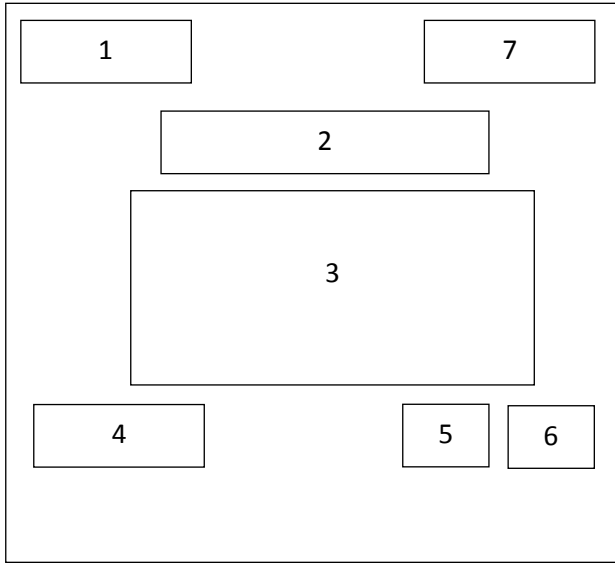
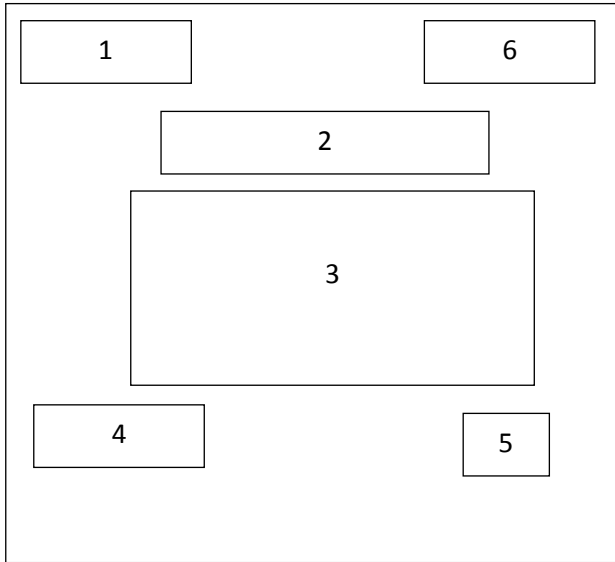
	 <p>The diagram shows a page layout with seven numbered rectangular boxes. Box 1 is at the top left, and box 7 is at the top right. Box 2 is centered below box 1. Box 3 is a large rectangle centered below box 2. Box 4 is at the bottom left, box 5 is at the bottom center, and box 6 is at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Animasi bertuliskan “Materi” 3. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 4. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 5. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 6. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 7. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 8. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
16	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p>  <p>This diagram is identical to the one in the first row, showing a page layout with seven numbered rectangular boxes (1-7) arranged in the same positions.</p>	<p>Scene 16</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya

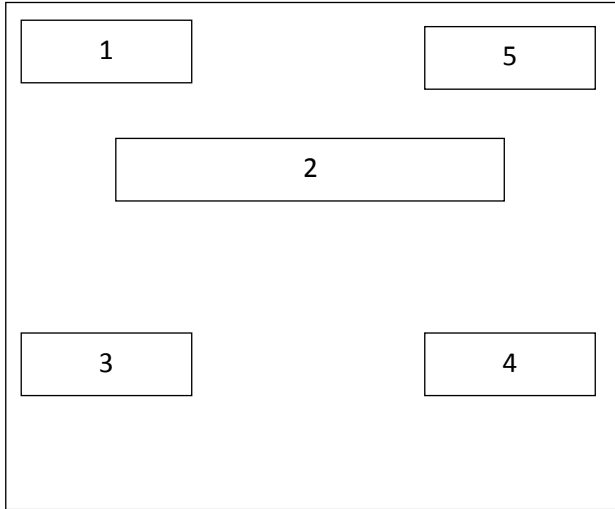
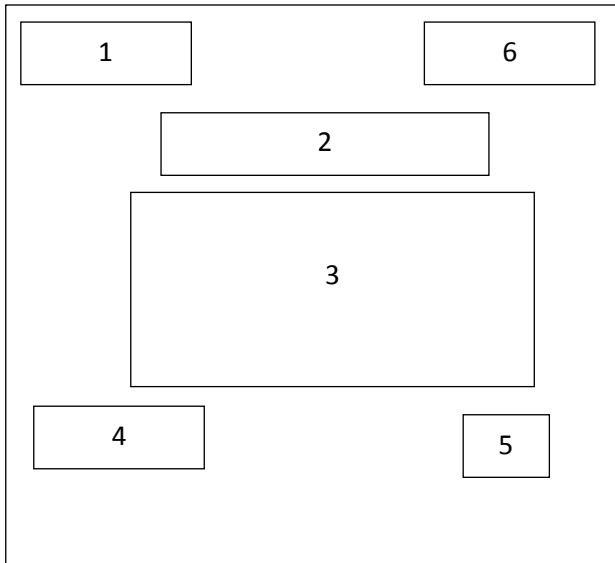
		7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
17	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p> 	<p>Scene 17</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald regular</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
18.	<p>Halaman Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar</p> 	<p>Scene 18</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Alat dan Bahan Membuat Pola Dasar” menggunakan jenis huruf <i>oswald regular</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola dasar, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi

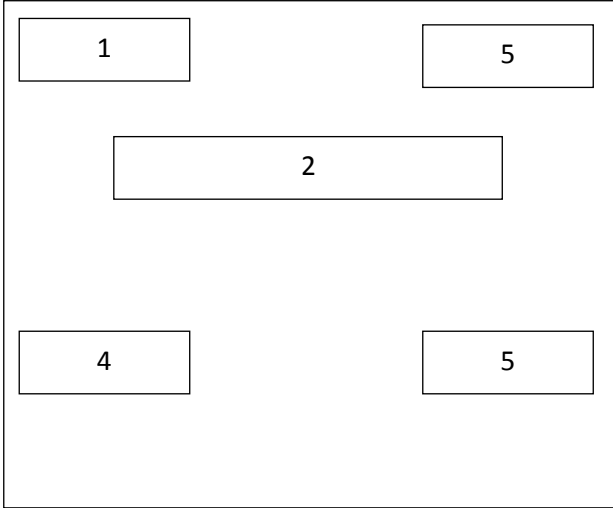
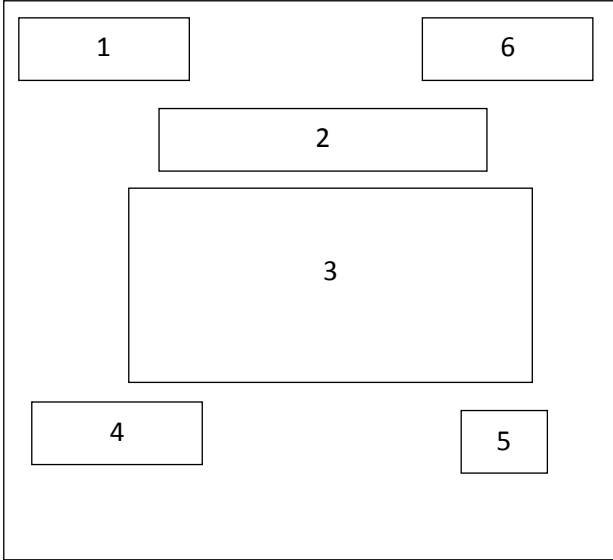
		<p>5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya</p> <p>6. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran</p>
19	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 19</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
20	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 20</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sselanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran

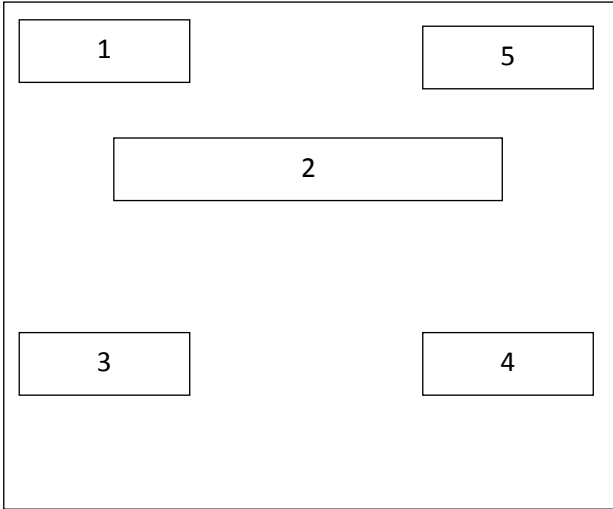
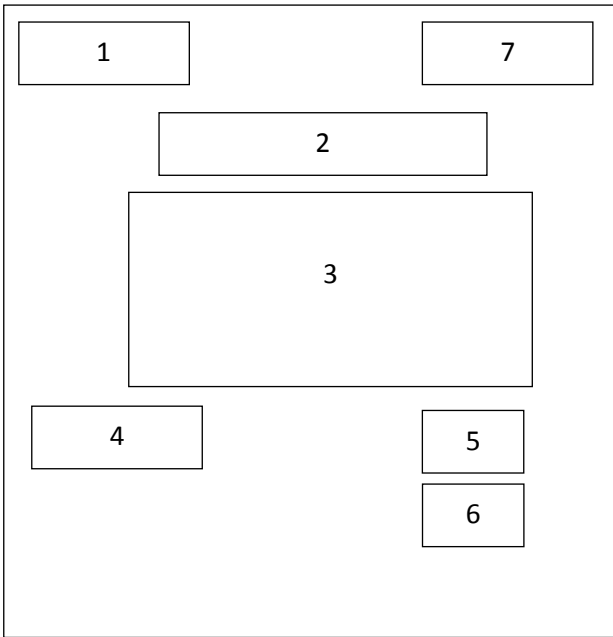
21	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 21</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman selanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
22	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 22</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman selanjutnya

		7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
23	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 23</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman selanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
24	<p>Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan</p> 	<p>Scene 24</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara memnagmbil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya

		6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman selanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
25	Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan 	Scene 25 Keterangan : 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald regular</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman selanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
26	Halaman Cara Mengambil Ukuran Badan 	Scene 26 Keterangan : 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Cara Mengambil Ukuran Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald regular</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran cara mengambil ukuran badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri

		<p>berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya</p> <p>6. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran</p>
27	<p>Halaman Macam-Macam Ukuran Yang Diperlukan Dalam Membuat Pola Dasar Badan</p> 	<p>Scene 27</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Ukuran Yang Diperlukan Dalam Membuat Pola Dasar Badan” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
28	<p>Halaman Macam-Macam Ukuran Yang Diperlukan Dalam Membuat Pola Dasar Badan</p> 	<p>Scene 28</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Macam-Macam Ukuran Yang Diperlukan Dalam Membuat Pola Dasar Badan” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran macam-macam ukuran yang diperluka dalam membuat pola dasar badan, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran

29	<p>Halaman Pengertian Pola Dasar System Meyneke</p> 	<p>Scene 27</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Pengertian Pola Dasar System Meyneke” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
30	<p>Halaman Pengertian Pola Dasar System Meyneke</p> 	<p>Scene 28</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Pengertian Pola Dasar System Meyneke” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran pengertian pola dasar system meyneke, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
31	<p>Halaman Langkah-Langkah Pembuatan Pola Dasar Badan System Meyneke</p>	<p>Scene 31</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Langkah-Langkah Pembuatan Pola Dasar

		<p>Badan System Meyneke” yang bergerak , menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 4. Tombol animasi panah ke kanan berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman berikutnya 5. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran
32	<p>Halaman Langkah-Langkah Pembuatan Pola Dasar Badan System Meyneke</p> 	<p>Scene 25</p> <p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi bertuliskan “Materi” 2. Keterangan bertuliskan “Langkah-Langkah Pembuatan Pola Dasar Badan System Meyneke” menggunakan jenis huruf <i>oswald reguler</i> dengan ukuran huruf 25 berwarna ungu dengan kode warna 4F4373 3. Penjabaran langkah-langkah pembuatan pola dasar badan system meyneke, menggunakan jenis huruf <i>Source Sans Pro Semibold</i> dengan ukuran huruf 22 berwarna hitam 4. Tombol panah dengan animasi tulisan “ kembali” untuk kembali ke halaman materi 5. Tombol animasi bertuliskan “Lanjut” untuk menuju ke halaman sebelumnya 6. Tombol animasi panah ke kiri berwarna abu-abu untuk menuju ke halaman sselanjutnya 7. Tombol “ X” untuk menutup aplikasi media pembelajaran

LAMPIRAN

8

Dokumentasi







